CONSOLES +

CONSOLES +

Calendrier Tomb Raider II : on va se "Laracher" !

N° 72 JANVIER 1996 - 35 F. BELGIQUE 240 FB - SUISSE 8,80 FS - ESPAGNE 1000 PTAS - MAROC 62 DH - ITALIE 10000 L. CANADA 6,75 $. ISSN 1162-8869

NINTENDO SPACE WORLD

REPORTAGE EXCLUSIF AU JAPON

•ZELDA 64 •F-ZERO X •YOSHI'S STORY...

ON Y A JOUÉ !

DIDDY KONG RACING

MIEUX QUE MARIO KART ?

LA MEILLEURE CLAQUE DE CAPCOM :

MARVEL SUPER HEROES

T 6745 - 72 - 33,00 F

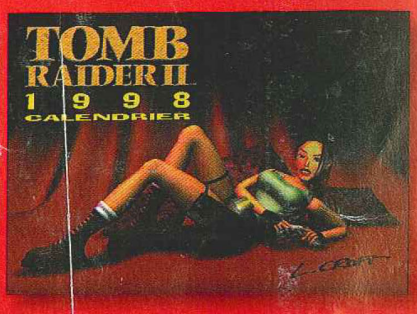
AIDE DE JEU

ALERTE ROUGE

PETITE GUERRE

EXCEPTIONNEL

LE CALENDRIER TOMB RAIDER II



SOMMAIRE

6 TROMBINO
Les couvertures que vous ne verrez jamais dans Consoles+ !

12 JAPON
Le plus gros salon Nintendo au monde : le Spaceworld 97. AHL y est allé et a joué à Zelda 64, Yoshi's Story et F-Zero X. Tu le crois ça ?

60 ANIMÉ+
L'actualité manga du mois décortiquée par l'ignoble Panda.

68 NEWS
Le Project X, une console 128 bits, le dernier visage de la M2, les chiffres du mois... Chaudes les News, chaudes !

76 WORK IN PROGRESS
Ce mois-ci, ce sera deux Work in Progress, sinon rien ! Pro Foot Contest 98 et Gex II. Y'a pas d'lézard !

82 PREVIEWS
Bonne année avec Bloody Roard (PS) et Winter Heat (Saturn) mais gare aux problèmes de santé !

92 TESTS
Diddy Kong Racing (N64) serait-il meilleur que Mario Kart ? Coolboarders 2 enfin en version officielle, Marvel Super Heroes (PS) et X-Men vs Street Fighter (Saturn) : Capcom va fort !

146 TIPS
Fini les Twix ! Le distributeur est à sec. Switch noie son chagrin dans des lignes de tips et Niiico en profite pour glisser un début de soluce explosive sur Alerte Rouge.

164 ARCADE
De bien belles nouveautés en ce début d'année : Le Mans 24 ainsi qu'un salon en Asie.

168 COURRIER
Bomboy se souvient de ses folles soirées avec l'oncle Hourkh au coin du feu...

173 ENQUÊTE LECTEURS
Vous jouez à quoi ? Vous pensez quoi de votre mag' fétiche ? Dites-nous tout.

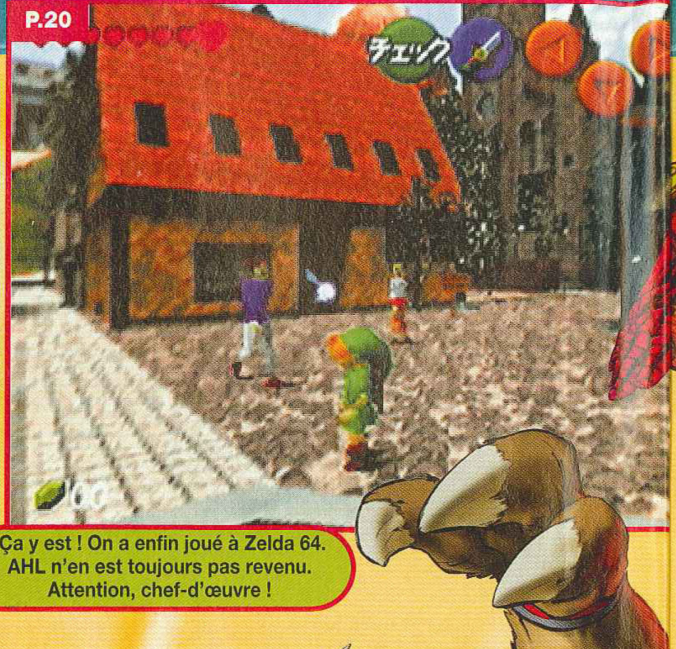
178 PETITES ANNONCES

DES TESTS À NE PAS LE CROIRE

AEROFIGHTERS ASSAULT (NINTENDO 64)	132
CLOCK TOWER (PLAYSTATION)	108
COOLBOARDERS 2 (PLAYSTATION)	98
DIDDY KONG RACING (NINTENDO 64)	92
DONKEY KONG LAND III (GAMEBOY)	142
EINHÄNDER (PLAYSTATION)	118
FALCOM CLASSICS (SATURN)	140
FIFA 98 (NINTENDO 64)	128
FIFA 98 (PLAYSTATION)	100
GTA (PLAYSTATION)	130
MARVEL SUPER HEROES (PLAYSTATION)	102
NAMCO MUSEUM ENCORE (PLAYSTATION)	122
NBA ACTION 98 (SATURN)	107
NFL QUARTERBACK CLUB (NINTENDO 64)	134
NHL ALL STAR HOCKEY 98 (SATURN)	124
NHL BREAKAWAY 98 (PLAYSTATION)	135
PRO NBA 98 (PLAYSTATION)	106
PUYO PUYO SUN 64 (NINTENDO 64)	136
SHADOW MASTER (PLAYSTATION)	116
SILHOUETTE MIRAGE (SATURN)	126
SKULL MONKEYS (PLAYSTATION)	110
STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI (PLAYSTATION)	114
THE GRANSTREAM SAGA (PLAYSTATION)	138
WILD CHOPPERS (NINTENDO 64)	112
X-MEN VS STREET FIGHTER (SATURN)	120

REMERCIEMENTS
ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à Metacreation pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 2, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'aux éditeurs Fractal Design et Macromedia. Sympas, les gars, vraiment sympas ! (Hélène, pense à soigner ce gros rhume !).

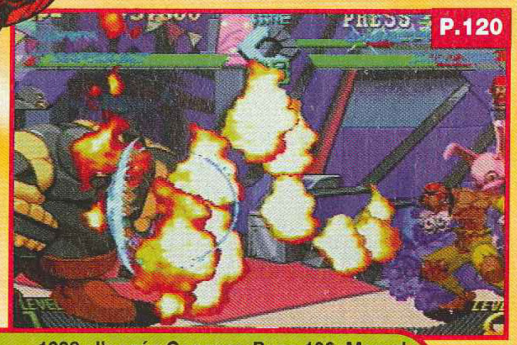
P.20



Ça y est ! On a enfin joué à Zelda 64. AHL n'en est toujours pas revenu. Attention, chef-d'œuvre !

P.82

Virgin sort le grand jeu (de baston) avec le monstrueux

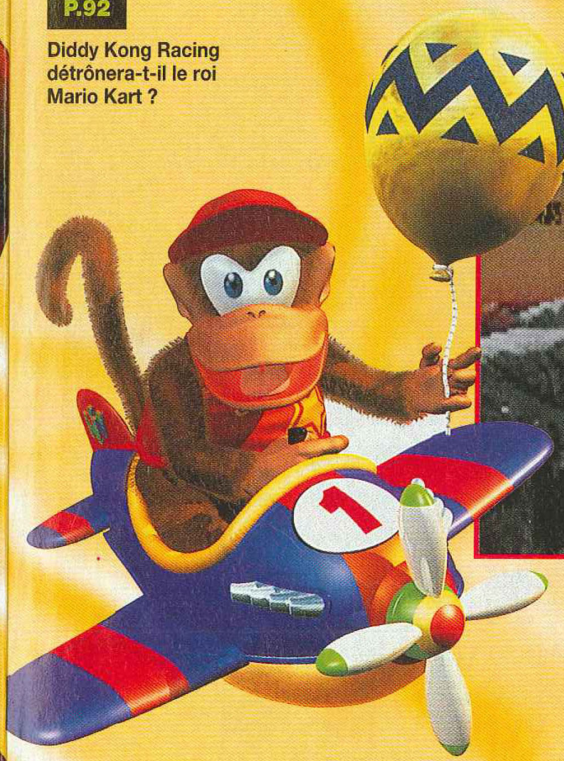


P.120

1998 : l'année Capcom. Page 102, Marvel Super Heroes sur Playstation, la baston à l'état pur ! Page 120, X-Men vs Street Fighter sur Saturn, le meilleur jeu de baston 2D sur console.

P.92

Diddy Kong Racing détrônera-t-il le roi Mario Kart ?

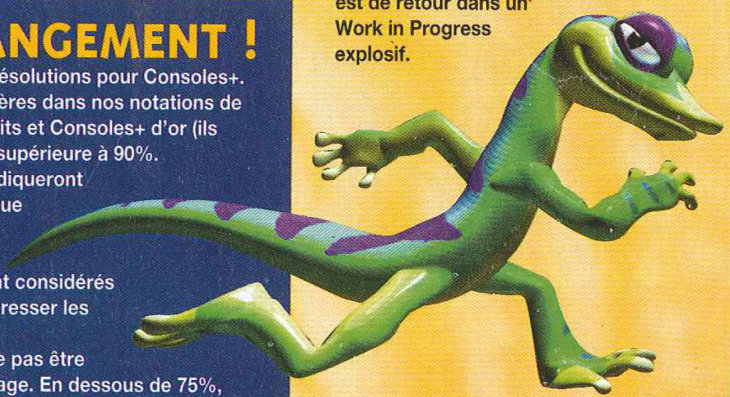


P.98

Que serait un hiver sans une bonne simulation de Snowboard ? Coolboarders 2 met les choses au point.

P.78

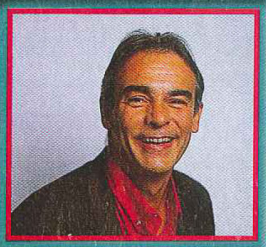
En hiver, le lézard grimpe aux murs. Gex est de retour dans un Work in Progress explosif.



NOTEZ LE CHANGEMENT !

1998 marque l'année des bonnes résolutions pour Consoles+. Nous avons décidé d'être plus sévères dans nos notations de jeux. Désormais, seuls les Méga-Hits et Consoles+ d'or (ils sont rares !) obtiendront une note supérieure à 90%.
Les titres notés entre 85 et 89% indiqueront de très bons jeux auxquels il manque un petit quelque chose pour devenir des Méga-Hits.
Les jeux notés entre 80 et 84% sont considérés comme moyens, mais peuvent intéresser les inconditionnels du genre.
De 75 à 79%, le jeu ne nous semble pas être une réussite, on s'approche du ratage. En dessous de 75%, oubliez le titre et déposez-le chez Ze Killer. Il adore ça, lui !

EDITO

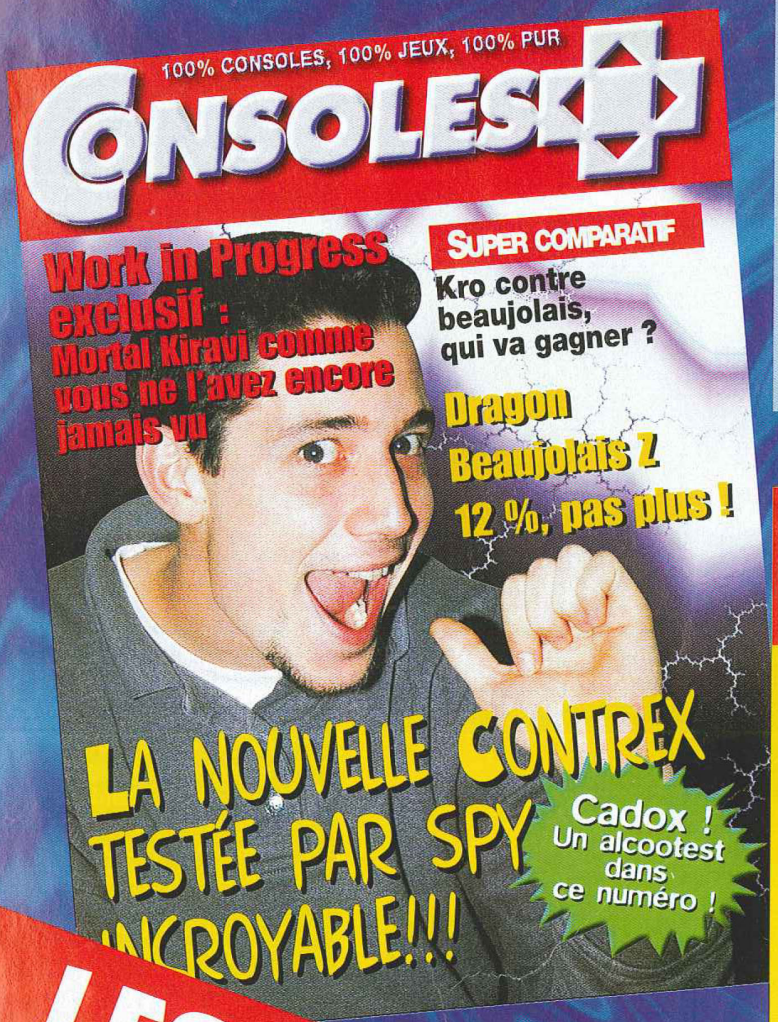


L'année finit bien, tout au moins pour ce qui concerne le jeu vidéo. La Nintendo 64 et la Playstation se vendent très bien, les hits sont nombreux et les pubs se succèdent à la télé : le marché est en pleine santé. Et Consoles+ se porte comme un charme, merci ! Nous voilà repartis pour une nouvelle année de tests. A ce propos, nous avons décidé de baisser sensiblement le niveau de nos notes. Vous savez ce que c'est : un testeur met 95% à tel jeu, du coup tel autre vaut bien 97%, et ainsi de suite. Stop ! On repart sur de nouvelles bases... jusqu'à la prochaine fois.
A part cela, je dois vous dire que je reviens du Japon où j'ai eu la chance de jouer enfin à Zelda. J'ai complètement craqué et je suis sûr que vous fonderez aussi lorsque vous mettrez enfin la main sur ce jeu. Il est trop pur, je le veux, là, tout de suite...
En attendant ce chef-d'œuvre, je me consolerai en jouant à Tomb Raider II, et je vous laisse avec la divine Lara Croft que vous pourrez admirer tout au long de l'année grâce au calendrier que nous vous offrons dans ce numéro.
Alain Huyghues-Lacour

Ce numéro comporte un calendrier Tomb Raider gratuit et jeté sur la 4e de couverture, qui ne peut être vendu séparément

TROMBINOSCOPE

Ce que vous allez découvrir dans ces pages est exceptionnel et nous vous demandons d'y prêter la plus grande attention. Nous avons en effet décidé, pour cette nouvelle année, de vous ouvrir les archives de Consoles+, longtemps scellées dans les coffres-forts de la rédaction. Vous n'en reviendrez pas et prierez chaque soir pour que la prochaine couverture de votre magazine favori ne ressemble pas à celles-là ! Bon appétit.



LES ARCHIVES INTERDITES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR
CONSOLES +

Spécial motos

Tous les modèles 125 cm³ testés pour le Panda

Exceptionnel 220 pages de tests signés Panda !

Comparatif de la mort : Nestéa contre Coca-Cola, raz les calories !

SPÉCIAL JAPON
45 jeux en import japonais testés par le Panda

CRÈMES DE RASAGE : LES TESTS DU PANDA

VIVE LE POGNON !
LES CONSEILS AVISÉS DU PANDA

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR
CONSOLES +

C'EST L'AUTOMNE ! Allez à la chasse aux champignons

SUPER COMPARATIF
Casquette Nike contre 49ers, le combat des chefs

Final Fantasy II

La version malaise testée par Cheub, 45 pages de bonheur absolu !

Moi, j'crois pas ! Moi non plus... trop pas !

CHEUB' 95!
PLUS NAIN QUE JAMAIS

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR
CONSOLES +

TETRIS PLUS
Enfin sur Nintendo 64 !

Docteur Mario Dites 33, c'est grave docteur ?

LES BUGS DU PC
Comment reformater son disque dur tous les jours

CRUSADER NO REMORSE
LA SOLUCE COMPLÈTE EN 167 PAGES

Tu le crois ça ? ©1967
Moi non plus !

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR
CONSOLES +

À FOND LA FORME !

SUR MA MOTO 125 CM³ JE DÉVORE L'ESPACE !

CADOX ! 436 PORTE-CLEFS POUR NE PLUS PERDRE SES CLÉS

INCROYABLE ! LA SOLUCE DE YOYO ISECHIETSU !

INTERNET !
35 PAGES POUR NE PAS RESTER DANS LE VAGUE

5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

Les TOPS Nintendo 64 sont chez Micromania

Dans la peau d'un des **8** personnages parcourez **25 circuits** de toute beauté dans le seul but de **finir le premier** : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, **adaptez votre conduite à chaque circuit**. Énigmes et boss de fin de niveau. **Mode 4 joueurs.**

TOP

TOP

Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de **20 niveaux**, Golden Eye reprend les meilleures scènes du film. De l'**action**, un niveau de détail extrême, des tonnes de **bonus secrets**, des graphismes magnifiques ! Il est de plus **COMPATIBLE** avec le **VIBREUR !!**

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de **15 niveaux**, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en **3D**, **3 véhicules différents** et **plusieurs façons de finir le jeu**.

Les sensations provoquées par le **VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU** simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !

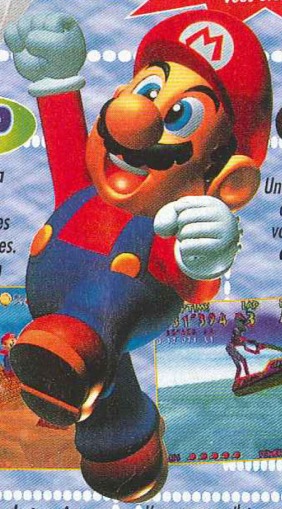
TOP

TOP

Un **grand succès** de la Super Nintendo arrive sur la Nintendo 64 ! **8 personnages, plus de 15 circuits,** la possibilité de **jouer à 4** ! Passez des heures de plaisir avec vos amis.

TOP

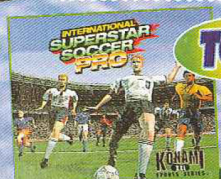
Mario va vivre de nouvelles aventures. **15 niveaux** variés ! Des heures de fun en perspective.



WAVE RACE 64

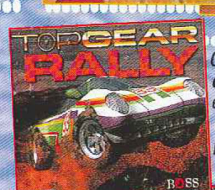
Une **course de Scooter** incroyable et inégalée d'un grand réalisme ! À travers **10 courses**, vous pourrez guidez **4 pilotes aux capacités variées** et réglez leurs machines.

TOP



TOP

Avec une **jouabilité** hors du commun, des **graphismes et des mouvements** de joueurs à vous couper le souffle, International Super Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu **seul ou à 4 simultanément.**



Conduisez sur **4 types de terrains différents** : jungle, désert, montagne et front de mer ! Choisissez parmi **11 voitures**, roulez de nuit, de jour, en plein brouillard, sur la neige... **Ce jeu est compatible avec le Vibreur.**

Vous pourrez piloter votre Lamborghini Diablo sur **6 circuits !** Après chaque victoire de nouveaux bolides apparaissent. **3 modes différents** : championnat, course simple et time attack. De plus vous pourrez **jouer à 4 !**

Lamborghini 64

TOP

LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F*

NINTENDO 64

NOUVEAU SERVICE !

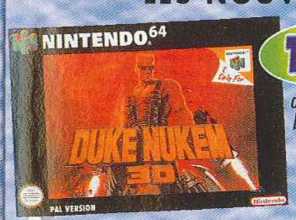
Micromania reprend vos anciens jeux Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



TOP *Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de* ***10 armes****, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en* ***Jet-Pack****, pour une* ***action haletante*** *et sur* ***30 niveaux explosifs !***

BOMBERMAN 64

Bomberman *arrive sur la Nintendo 64 !* ***Tout en 3D****, avec des graphismes encore* ***plus beaux*** *que Mario 64. Vous pourrez jouer* ***seul ou à 4****, et passer des* ***heures de fun****, à faire exploser vos*

MICROMANIA ITALIE 2

Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 (À côté de Grand Optical)
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43
NEW

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL

Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06
NEW

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES

Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT

Centre Commercial Auchan - 62950
Noyelles -Godault - Tél. 03 21 20 52 77
NEW

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER

Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
Tél. 02 32 18 55 44
NEW

MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA TOULOUSE

Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON

Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000

Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST

Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE

Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE
avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5%

conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

Les TOPS PlayStation sont chez Micromania

TOP

*Crash est de retour pour notre plus **grand plaisir** ! Vous pouvez désormais plonger, glisser, grimper et nager dans un **univers** entièrement en **3D**. Cette suite, **deux fois plus vaste**, se déroule sur **30 niveaux** avec **plusieurs angles de vue** disponibles.*

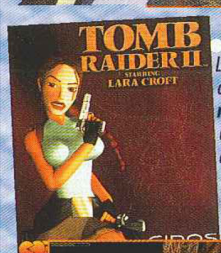
Découvrez les Tops d'Or 1998 PlayStation dans le catalogue 36 pages couleurs disponible chez Micromania !!

GRATUIT

*Dans ce **jeu d'aventure en SVGA** et au style «dessin animé», vous devrez aider **Georges** et son amie journaliste **Nico**. Elle découvre, suite à **une enquête, un artefact religieux.** Après expertise, ils vont vivre une **aventure palpitante** : ils voyageront **d'Europe** en **Amérique Centrale**...*

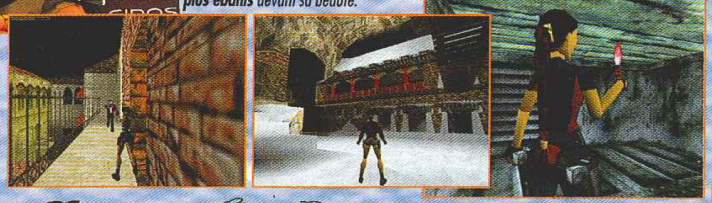
TOP

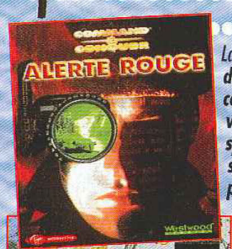
*Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur **6 niveaux**, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au **PISTOLET** de chez Namco vous aurez vraiment des **sensations nouvelles !** Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....*



TOP

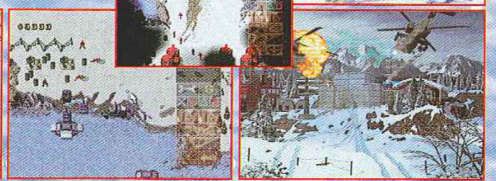
*La **belle Lara** reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la **relique «Dague de Xian»**. Baladez-vous dans 5 **univers** subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser **2 objets en même temps**, conduire des engins, de **nouvelles armes**, de **nouveaux monstres**. Les milliers de fans qui la connaissent seront **encore plus ébahis** devant sa beauté.*





TOP

*La **référence** en matière de **jeu de stratégie** arrive pour votre **console** : des **missions toujours plus variées**, des **unités beaucoup plus spécialisées**, des **scénarios bien plus diversifiés.***



TOP

***STREET FIGHTER EX + ALPHA** est enfin là ! **Entièrement réalisé en 3D**, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la **Motion Capture**, sont **beaucoup plus réalistes**. D'une **jouabilité à toute épreuve**, voici la renaissance d'une saga mythique !*

TOP

Moto Racer** débarque sur **PlayStation !** Participez à des **courses torrides seul ou à 2** sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et **wheelings !

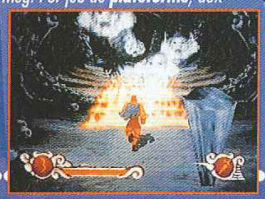
LA PLAYSTATION +1 manette

990F*

PlayStation

TOP

Un événement : sortie simultanée du jeu et du film ! Soyez Hercule, dans une dizaine de niveaux endiablés, secourez la belle Meg. Pur jeu de **plateforme**, aux

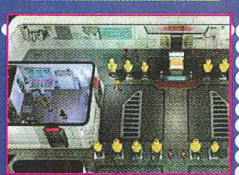


couleurs sublimes, en **3D**, des zooms sur les décors, de la **fluidité** et de la **rapidité** !!

TOP

Entièrement **compatible avec la manette analogique**, CROC renouvelle le genre **plateforme**. Avec des **dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel**, il offre une possibilité de **déplacement total**. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbols du tyran. **Leur sort est entre vos mains.**

Une des plus grandes sagas de Squaresoft arrive enfin en Europe en **version française intégrale**. Square soft **réinvente le RPG**; l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans une **longue quête** pleine de magie, de rebondissements, et d'invocations aux dieux.



TOP

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

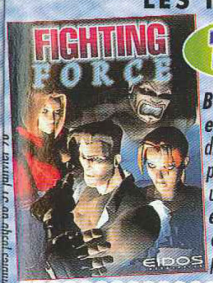
GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

TOP

La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de **jouer seul ou à plusieurs. Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options** feront de ce jeu la **nouvelle référence** !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

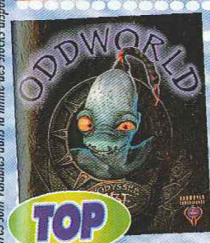


TOP

Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console ! **Beat'm all entièrement en 3D temps réel**, vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'**interactivité est poussée à son extrême**. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !

Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les **chocs en temps réel. Deux modes** proposés, **arcade et grand prix**. FORMULA 1 est entièrement compatible avec la **manette analogique** de SONY !

TOP



TOP

Un jeu de **plateforme** d'une **richesse rare** : **décors** en **3D**, **graphismes et personnages** et surtout l'**atmosphère particulière** qui s'en dégage. Vous incarnez **ABE, un être étrange** qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir **transformer en hamburger**,

UN JEU EXCEPTIONNEL

TOP

Vous faites partie de la G-POLICE, **escadron du futur**. À bord de votre **forteresse volante** parcourez **35 niveaux** à la 3D éblouissante. **Nombreuses scènes en PMV, musiques**

...ément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

JAPON

Le MSX est t

Né en 1982, le MSX est un ordinateur familial décédé officiellement depuis 1988. Mais dans un pays aussi tourné vers l'avenir, une foule de fans de la première heure continue à développer softwares et hardwares pour cette machines 8 bits à l'allure désuète.

Kagotani san

Officiellement, il y a au Japon au moins 20 000 fans actifs sur MSX. Cette ordinateur décliné en quatre générations successives a été lancé sur le marché en 1982, par un regroupement de constructeurs, pour tenter d'établir un standard informatique familial.
Le MSX, puis le MSX2, le MSX2+ et le MSX Turbo R ont entretenu le rêve jusqu'en 1988, date à laquelle la norme MSX a disparu sous les coups de boutoir des nouveaux ordinateurs 16 bits (Atari, Amiga) et des premiers PC et Apple.

Un cœur de Z80

Le MSX est une machine hybride, entre la Nes (Famicom) et le CP/M-80. Son cœur n'est autre que le célèbre Z80 (Spectrum, Nes...) dont la fréquence de 3,58 MHz avait été doublée. Les MSX ont connu un grand succès en Asie (Japon et Corée), en Europe (Hollande et France) et en Amérique du Sud (Chili et Brésil).

Ce clone de F-Zero est une surprise sur 8 bits ! Imaginez le même jeu sur Nes...

Mais c'est surtout en URSS qu'il s'est bien implanté. Le ministère de l'Education de l'époque avait équipé les écoles et les universités avec ces machines, installées en réseaux pour la plupart ! On trouve encore aujourd'hui d'excellents programmeurs russes sur MSX.

Les magazines officiels ont disparu, mais les fanzines sont encore nombreux.

Prêt pour le surf !

Dans leur université technologique de Chiba, des étudiants japonais viennent d'organiser la première exposition internationale consacrée au MSX. Mission accomplie, les passionnés sont venus de tous les horizons : Suisse, Brésil, Espagne, Hollande, Corée et Russie.
On découvre ainsi que le MSX a suivi l'évolution technologique en acquérant le SCSI-2, la connexion Internet, des cartes graphiques monstrueuses, sans parler du son Midi. De plus, des jeux sont encore produits, parmi lesquels on trouve des titres originaux comme un clone de F-Zero, et des conversions (sans licence) de Rolling Thunder ou Sonic.

L'université technologique de Chiba a abrité l'événement pendant

Pas mal pour une machine morte !

On découvre aussi des choses bizarres, comme un décodeur software des séquences animées Saturn, un module de compatibilité avec les jeux

...toujours vivant !

Les 4 générations de MSX réunis sur un même plateau. Que d'histoire !

Ingénieux : on peut passer par le port cartouche pour ouvrir le MSX aux joies du SCSI 2 !

reprogrammée de Windows 3.1 ! L'obstination des fans semble récompensée par le regain d'intérêt que suscite la machine dans le monde du jeu vidéo. Konami a décidé de ressortir tous ses titres MSX en compilation et son Metal Gear, remis au goût du jour sur la 32 bits de Sony. Pour ceux qui n'ont plus la machine et souhaitent découvrir ces jeux de légende, je vous conseille de charger un des émulateurs MSX tournant sur PC ou Mac.

Un Windows MSX venu de Corée.

Les Japonais ont mis au point un système de connexion Internet MSX.

Cet appareil coréen permet de jouer aux jeux Famicom sur MSX !

Casio MX-10 (MSX, 1983)

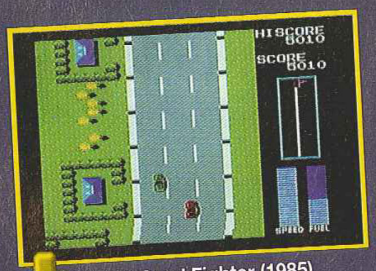
Panasonic FS-4600F (MSX2, 1985)

Sony HB-F1XV (MSX2+, 1988)

Panasonic FS-A1ST (MSX Turbo R, 1991)

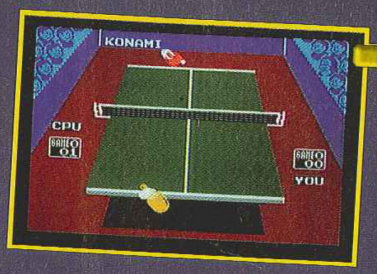
KONAMI MSX COLLECTION SUR PLAYSTATION

Konami a décidé de ressortir ses hits légendaires dans leur format MSX.
Il est vrai que sur Internet, le MSX connaît un vif regain d'intérêt avec la sortie des émulateurs qui permettent de transformer pour un temps votre PC ou Mac en véritable MSX ! Si vous n'avez pas de PC ni de Mac, il vous reste la Playstation, qui accueille les deux premiers volets des Konami MSX Collection. Pour la petite histoire, sachez que Sega n'a rien inventé avec son Sonic & Knuckle. En effet, dès les MSX, Konami avait inclus la possibilité dans ses cartouche d'utiliser les sprites des jeux précédents. Ainsi, on pouvait utiliser le vaisseau de Gradius 1 ou 2 dans Nemesis... Très fort ! Le volume 1 est déjà disponible au Japon, et le volume 2 est prévu pour le 22 janvier 98.

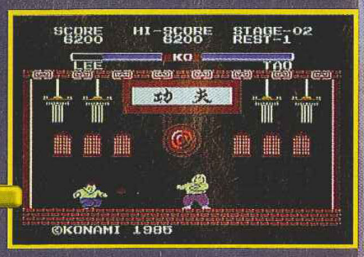


Vol. 1. Road Fighter (1985).

Vol. 1. Gradius (1986).



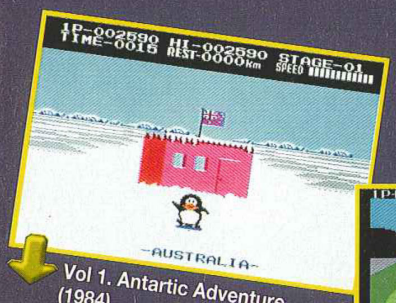
Vol. 1. Konami's Ping Pong (1985).



Vol. 1. Yie Aru Kung-fu (1985).

Vol. 2. Magical Tree.

Vol. 2 Super Cobra.



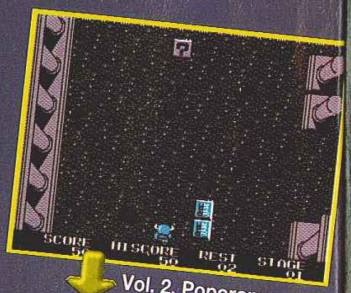
Vol 1. Antartic Adventure (1984).

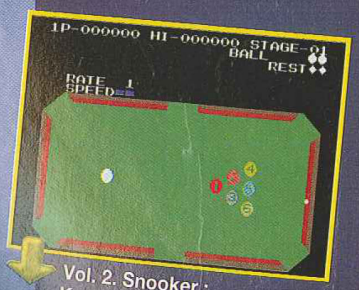
Vol. 2. Konami's Golf.

Vol. 2. Gradius 2.

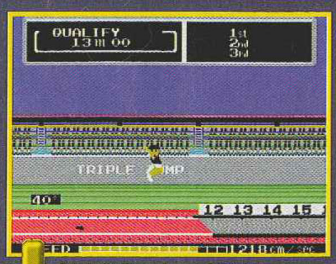
Vol. 2. Nightmare : Wanpaku Athletic (1984).

Vol. 2. Twin Bee.


Vol. 2. Poporon : Majo Densetsu.

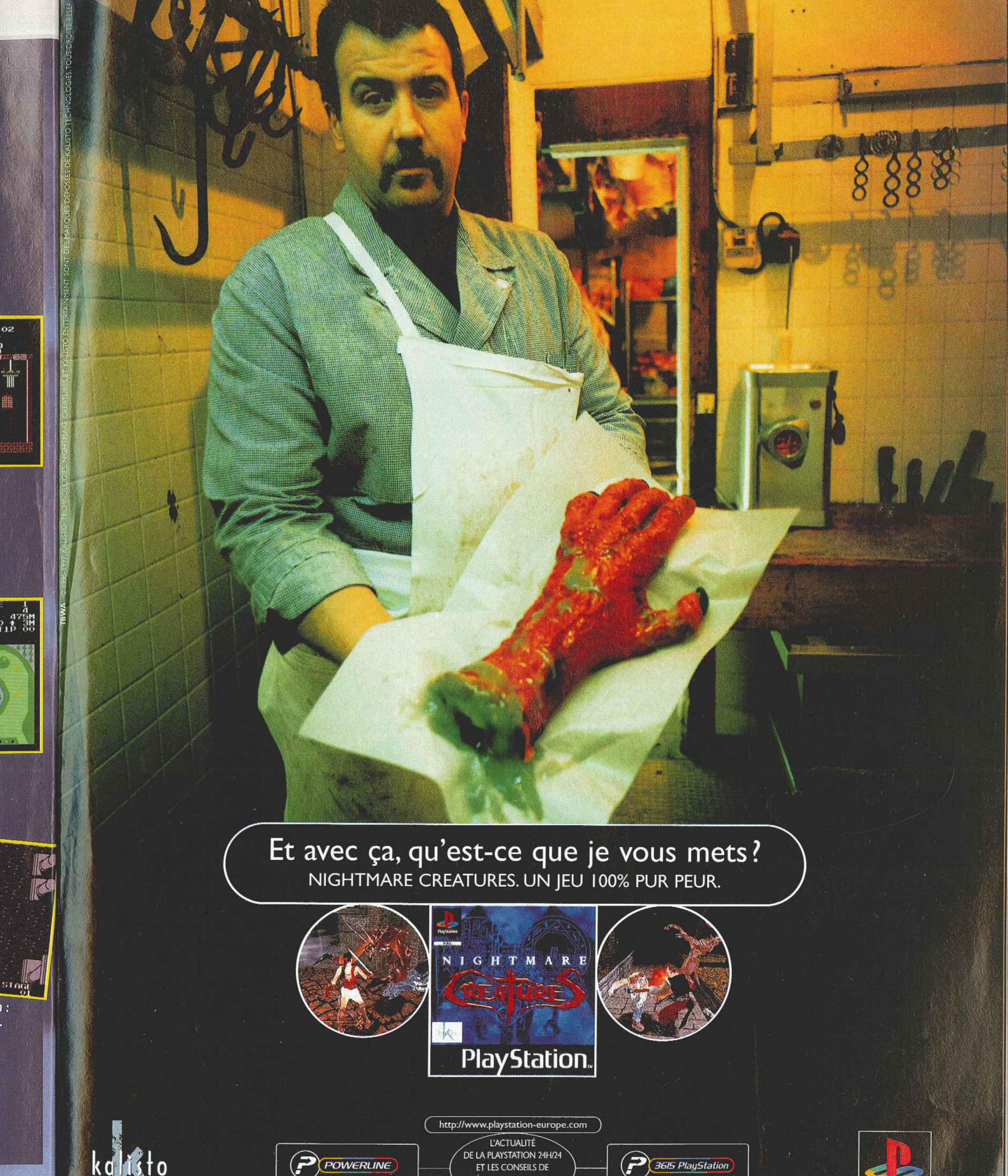


Vol. 2. Snooker : Konami's



Vol. 2. Track and Field :

TBWA © 1996 1997 KALISTO TECHNOLOGIES. N'GATHAME CREATURES ET KALISTO ENTERTAINMENT SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE KALISTO TECHNOLOGIES. TOUS DROITS RÉSERVÉS


Et avec ça, qu'est-ce que je vous mets ?
NIGHTMARE CREATURES. UN JEU 100% PUR PEUR.
NIGHTMARE
CREATURES
PlayStation
http://www.playstation-europe.com
L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
POWERLINE
3615 PlayStation
kalisto

NINTENDO SPACE WORLD '97

Nintendo Space
La revanche de

Ça y est ! Il est là ! On l'a touché ! On l'a expérimenté ! Zelda sur N64 s'est offert aux joueurs en les plongeant dans une dimension sans précédent. Et, plus fort, il n'était pas seul !

Les nouvelles idoles des jeunes Japonais (et des moins jeunes) : les Pokemon.

Le Nintendo Space World marque un tournant cette année en sortant l'artillerie lourde sur N64.

Jusqu'à présent, 1997 semblait ne devoir être qu'une année d'attente. Sa fin sonne le retour en force du plombier moustachu aux dépens des 32 bits des concurrents.

La démonstration de Miyamoto

Avec des Zelda, Yoshi et F-Zero jouables, on a pu saisir l'étendue de la contre-attaque de Nintendo, d'autant que les surprises ont afflué ! En 1998, Mario distribuera des coups de boule à la volée à ses concurrents et à ceux qui avaient annoncé prématurément la fin du géant de Kyoto. Deux axes se dégagent donc pour Nintendo : la N64 et Pocket Monster. Sur le salon, la séparation était d'autant plus évidente que deux aires différentes y étaient consacrées. Certes, c'est encore Nintendo qui a brillé. Car, excepté Imagineer, les éditeurs tiers n'étaient pas venus avec beaucoup de nouveautés, ni de surprises : Konami était arrivé les mains quasiment vides,

La journée professionnelle paraissait bien calme par rapport aux suivantes

Tout le monde a écouté le discours de Yamaouchi, le PDG charismatique de Nintendo d'une timidité légendaire.

World '97 Mario

La GB et la N64 : un mariage insolite ouvrant de nouvelles portes.

En plus du jeu, Nintendo perçoit une tonne de royalties en provenance de la montagne de goodies Pokemon.

Namco et Bandai avec son Tamagotchi 64 bits, en 16 couleurs, souffraient de la comparaison avec les jeux Nintendo. La seule véritable "nouveauté" venait d'un Tetris, évolution de la version Super Famicom, permettant d'adapter le niveau du jeu à son niveau de stress grâce à un capteur plaqué sur son corps... Pas très folichon...
Des absences, comme celles d'Ocean et son Mission Impossible ainsi que de DMA Design avec ses Silicon Valley et Body Harvest, ont été remarquées. On attend toujours l'arrivée, en 1998, d'éditeurs tels Capcom et Quest.

Un secret bien gardé

Très logiquement, on est toujours sans nouvelles des sociétés secrètes mises en place par Nintendo : six éditeurs, dirigés chacun par des grands noms de l'arcade, qui ont développépas moins de douze titres depuis deux ans.

Outre les trois grands titres de Miyamoto, on a pu découvrir les premières démo de jeux jusqu'à présent tenus secrets : Mother 3 (DD64), Mario RPG 2 (DD64), Sim Copter (ROM), Pocket Monster's Stadium (DD64), la série Mario Artist (Mario Paint 2 sur DD64) et Pocket Monster Snap (DD64).

La 64e dimension

Vous l'aurez remarqué, le DD64 fait une entrée en force avec des versions jouables ! On a donc eu la confirmation de l'existence de cette nouvelle extension et la démonstration de son utilité. Sa fonction d'écriture laisse entrevoir de nouvelles portes, qui vont réellement révolutionner le monde du jeu vidéo. Bref, le DD64, ce n'est pas du vent. Nintendo a réussi à prouver que sa 64 bits était vraiment très loin devant ses concurrentes. Aucun des titres et concepts présentés lors du salon ne pourrait tourner sur l'une des 32 bits.
Le fossé est creusé !

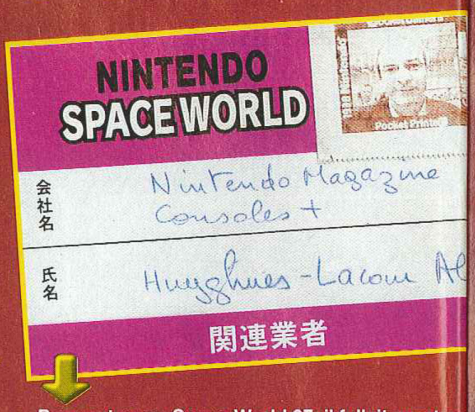
Gameboy : la renaissance multimédia

En dix ans de service, la portable noir et blanc a enterré toutes ses rivales couleur. Son succès est devenu légendaire avec pas moins d'un million de machines vendues par mois actuellement.
Au Japon, le phénomène Pocket Monster y est pour beaucoup. Maintenant, la 8 bits se fait "Purikura" avec l'adjonction d'une caméra et d'une imprimante !
Les quinze millions de possesseurs nippons de la machine n'attendent plus que la sortie, fin mars 98, de deux nouveaux Pocket Monster (Silver et Gold), compatibles avec la trilogie précédente. Ajoutez à cela Wario Land 2, Donkey Kong Land 2, un certain Castlevania X et vous comprendrez que la portable n'est pas prête de mourir.

Le salon était séparé en deux pôles : N64 et Pocket Monster

Voir Zelda... et mourir !

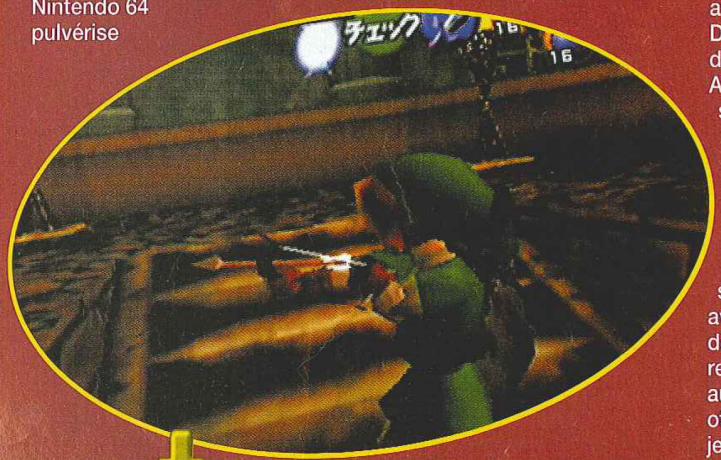
Du 21 au 23 novembre dernier, Nintendo faisait son show à Tokyo. AHL a sauté dans le premier avion, histoire de voir ce que le père Mario avait dans sa hotte. Eh bien, il n'a pas été déçu du voyage ! Il a enfin pu jouer à Zelda et ne s'en est pas encore remis !



Pour entrer au Space World 97, il fallait montrer patte blanche ou, à défaut, carte pourpre.

Tous les ans à cette période, Nintendo s'offre son propre salon dans la banlieue de Tokyo. Il y a deux ans, c'est là que Nintendo avait présenté sa 64 bits pour la première fois. L'année dernière, il ne s'y était pas passé grand-chose, mais pour ce millésime, le père Mario a mis le paquet.

Dès l'entrée du salon, je suis tombé sur une version jouable de Zelda, qui tournait sur une trentaine d'écrans ! Tu le crois ça ? J'avais la bave aux lèvres et les yeux qui me sortaient de la tête ! Il faut dire que la série des Zelda est ce que je préfère, et que la version Nintendo 64 pulvérise tout ce qu'on a pu voir dans le genre (même le superbe Final Fantasy VII ne fait pas le poids !). Ce nouvel opus, tout aussi passionnant que les précédente, bénéficie d'une réalisation exceptionnelle. Il semblerait que Miyamoto et son équipe se soient rodés au développement de jeux en 3D avec Super Mario 64 (qui était déjà fabuleux) et que, maintenant, ils maîtrisent totalement cette technique. Plus encore que Super Mario 64, ce nouveau Zelda démontre enfin clairement la différence entre les consoles 32 et 64 bits : il est totalement impossible de réaliser un jeu de ce niveau sur une 32 bits. Contrairement à Super Mario 64, dans Zelda, la caméra est gérée par la machine avec une précision exemplaire. Où que l'on aille et quoi que l'on fasse, à aucun moment ne se produit le moindre bug d'affichage, et jamais la vue ne gêne le moins du monde l'action. Je n'avais jamais vu cela dans un jeu en 3D, que ce soit sur console ou sur les PC les plus puissants.

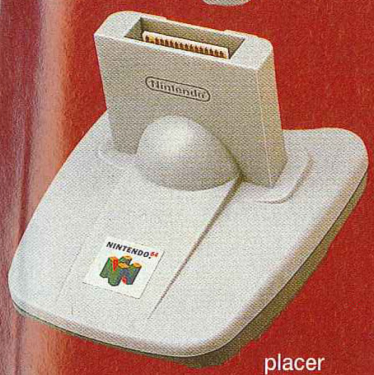


Pas évident de viser un ennemi avec un arc dans un jeu tout en 3D. Mais Miyamoto a pensé à tout !

Simple, génial... et parfait

Mais si la technique est importante, ce qui compte avant tout, c'est la jouabilité. Dans ce domaine, la réputation de Miyamoto n'est plus à faire. Alors que les combats en 3D sont souvent confus et qu'il est difficile de rester dans l'axe de son adversaire, dans Zelda, les affrontements sont parfaits. L'astuce consiste à locker le point faible de votre adversaire pour pouvoir ensuite avancer, reculer ou vous déplacer sur les côtés tout en restant dans son axe. Une idée aussi simple que géniale et qui offre une jouabilité 2D dans un jeu en 3D ! De plus, les graphismes sont magnifiques et Link dispose d'une large panoplie d'armes (épée, bâton, bombes, arc, lance-pierres). Il peut monter à cheval et participer à une course hippique. On se calme ! Emporté par mon enthousiasme, je pourrais vous parler de ce titre pendant des heures. Mais d'autres jeux présentés au Nintendo Spaceworld étaient eux aussi excellents, comme Yoshi's Story, F-Zero X, Banjo & Kazooie ou encore Snowboarding. Pourtant, aucun d'eux ne supporte la comparaison avec Zelda. Le jour où sortira Zelda, la Nintendo 64 explosera et les concurrents du géant japonais auront intérêt à réagir très vite ! D'autant que Nintendo a plus d'un tour dans son sac. J'ai notamment été impressionné par la caméra et l'imprimante Gameboy. Il s'est déjà vendu tellement de Gameboy dans le monde, que Nintendo devrait faire un malheur avec ces gadgets ! En plus, ils seront vendus à un prix très attractif. La caméra et l'imprimante sortiront au Japon, en février, au prix de 250 francs chacun (on devrait les trouver à 350 francs en France). De plus, il est possible de connecter ensemble la Gameboy et la Nintendo 64, ce qui permet de retravailler les photos avec Mario Artist, ou encore de

NINTENDO SPACE WORLD '97



Cette interface permet de "relier" la N64 à la GB. A terme, permettra-t-elle de jouer aux jeux GB sur N64 ? C'est fort probable...

placer votre photo sur un personnage que vous animerez.
Quant au DD, qui était également présenté au Nintendo Spaceworld pour la première fois, il semble que sa fonction principale soit d'offrir des possibilités réservées jusqu'ici aux ordinateurs.
Le DD permettra notamment de sauvegarder les créations réalisées avec Mario Artist. Certains jeux, comme Mario RPG 2 ou Mother 3, seront publiés exclusivement sur disque mais il y aura des Add-on ou Scenary Disks de jeux cartouches, comme cela se fait actuellement sur PC. Par exemple, Miyamoto a déjà entamé le développement de la suite du nouveau Zelda sur ce support !

Monsieur Yamauchi, PDG de Nintendo. Un homme heureux.

Enfin, contrairement au DD japonais, le modèle européen sera équipé d'un modem, qui permettra de jouer on-line.
Lors de son allocution traditionnelle, le PDG de Nintendo, M. Yamauchi, a commenté très rapidement le démarrage poussif de la Nintendo 64 au Japon. S'il est clair qu'il est causé par le manque de titres, la Playstation souffre actuellement du problème inverse : trop de titres ! Les boutiques japonaises n'ayant pu écoulé tous les jeux commandés se retrouvent en possession de stocks d'invendus très importants et elles menacent de s'abstenir de mettre en vente les dernières nouveautés sur cette machine.

Cinvasion des Pocket Monster

Du coup, Sony a engagé des négociations avec les revendeurs, et il serait question que le fabricant rachète aux boutiques pas moins de 5 millions de jeux pour assainir son marché. Il est assez amusant de penser que Nintendo et Sony rencontrent des problèmes pour des raisons absolument inverses.
Cela dit, si l'abondance de jeux est un problème commercial important, en tant que consommateur, il me semble nettement plus avantageux d'avoir le choix parmi une très grande quantité de jeux.
Ensuite, M. Yamauchi s'est longuement étendu sur le phénomène Pocket Monster. Alors que le plus gros succès sur 32 bits est Final Fantasy VII (3 millions d'exemplaires), c'est Nintendo qui a réalisé la plus grosse vente de l'année au Japon... sur une 8 bits portable, noir et blanc !

Tu le crois ça ?

En effet, les deux jeux Pocket Monster sur Gameboy se sont vendus à plus de 7 millions d'exemplaires ! C'est un véritable phénomène de société, qui dépasse très largement celui du Tamagotchi. Le dessin animé fait un malheur à la télé, et il s'est vendu 14 millions de jouets à l'image des Pocket Monster. Nintendo compte remporter un succès équivalent aux Etats-Unis et en Europe en 98.
La recette de ce jeu est on ne peut plus simple : on joue un RPG en capturant des monstres, on les fait progresser de combat en combat, et on se connecte sur la Gameboy d'un pote pour les opposer aux siens ou pour les échanger. On pourra même jouer sur N64 à la maison et sauvegarder ses monstressur Gameboy pour jouer avec des copains.
Ce salon fut donc riche en nouveautés. L'avenir s'annonce radieux pour Nintendo, même si le point noir est que tous les gros jeux et les innovations portent la signature de Nintendo, alors que les éditeurs tiers ne présentent rien de vraiment remarquable. C'est là une dangereuse faiblesse pour Nintendo, mais il est fort possible que le succès de la N64 aux USA stimule enfin les éditeurs tiers.

Link peut se déplacer à cheval, une première dans un épisode de Zelda.

Zelda, ocarina

Enfin jouable ! Ce fut l'une des heureuses surprises d'un salon très riche. Link est de retour et a collé une claque magistrale à tous les visiteurs. Final Fantasy VII peut aller se rhabiller.

Premièrement, le jeu est hyper beau. La qualité des textures relève du jamais vu sur N64. L'ambiance est extraordinaire, et avec un support sonore aussi fabuleux, on plonge illico dans le jeu. Les scènes extérieures sont très nombreuses et la 3D ne faiblit à aucun moment, conservant une stabilité déconcertante. On trouve divers monstres et boss extraordinaires.

Les mouvements de Link sont très variés et caractérise bien le souci du détail présent partout : les personnages vont jusqu'à vous suivre du regard, et Link bouge les yeux en même temps qu'il avance. Bref, cette réalisation signée Miyamoto écrase tout ce que l'on connaissait. Le game-play n'est pas en reste. Le maître a étudié pendant des années la jouabilité dans un monde 3D libre. Le résultat est génial !

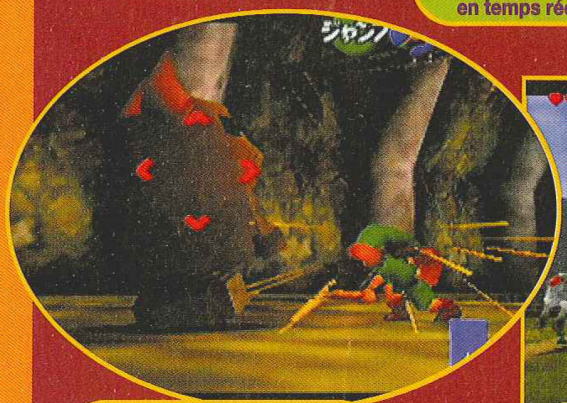
Si on peut se mouvoir comme dans Mario 64, ce nouveau Zelda ajoute de nouveaux éléments comme la possibilité de locker l'ennemi afin de toujours lui faire face lors d'un combat. De cette manière on vise directement le point faible de l'adversaire. C'est certainement là que se situe le point fort du jeu. Une foule de vues ont été intégrées comme une vue subjective à la Doom (mais statique), ou une vue de haut, disponible à certains moments mais qui ne serait vraiment incluse que dans la version DD64. Enfin, en bonus, une foule d'énigmes et de petits jeux ont été intégrés (par exemple, une course de chevaux qu'il faudra

Au fur et à mesure de l'aventure, Link va grandir jusqu'à devenir adulte.

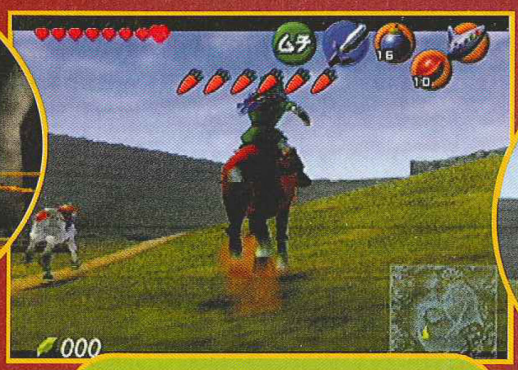
Dans le château, les vitraux filtrent la lumière, qui est gérée en temps réel.

Cette fleur, tout droit sortie de Mario, sera votre premier ennemi.

La qualité du mapping a atteint de nouveaux sommets sur N64.



Le système de lock évite les combats 3D trop brouillons.



Ah, chevaucher les contrées du monde de Zelda ! Un plaisir et un spectacle incroyables !

Zelda va marquer une nouvelle étape dans l'histoire des RPG.

# of time

NINTENDO 64

Nintendo

Fin avril 98

remporter absolument). Pour sortir ce titre, Nintendo a pris son temps mais, au vu du résultat, on comprend que l'on se trouve face d'un véritable jeu 64 bits. Beau, innovant, passionnant : sur la salon, chacun y a été de son qualificatif. Zelda s'impose désormais comme le RPG numéro un, sans aucun rival à cette heure.

Par moments, on a droit à une vue de haut.

Un radar vous renseigne sur votre position. Dans les donjons, vous découvrirez les salles les unes après les autres.

Cette statue dissimule une menace inquiétante.

Les armes apparaissent sous forme d'icônes !

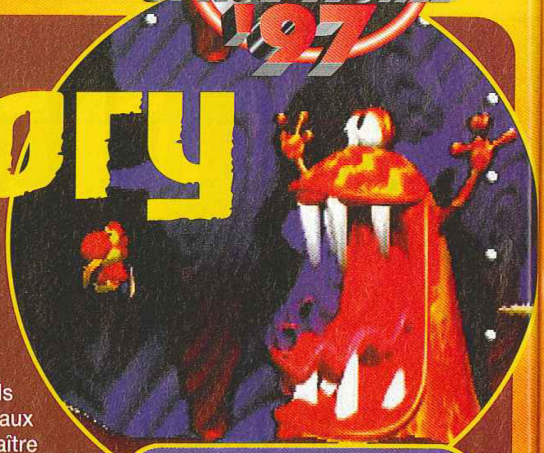
Les flammes dansent comme dans la réalité.

Les rencontres sont assez nombreuses. Amie ou ennemie ?

NINTENDO SPACE WORLD '97

Yoshi's Story

Le premier jeu 2D de Nintendo sur sa N64 est tout bonnement un monstre. Ce premier coup de canon résonnera dès la fin décembre.



Ce boss nous vient tout droit du premier volet mais avec de nouveaux tours dans sa poche.

La suite de Yoshi Island sur 64 bits n'a pas déçu. On peut même dire qu'il en a surpris plus d'un : personne n'avait vu auparavant un jeu aussi abouti ! Derrière une esthétique mignonne – que certains qualifieront de niaise –, se cache un monstre de gameplay et de technologie. Si le jeu est fondamentalement conçu en 2D, une foule d'effets et de techniques 3D y ont été incorporés. On peut ainsi choisir entre deux routes qui sont en fait deux plans de jeu. Dans chaque monde, lors de la sélection d'un niveau, on a droit à une débauche de 3D.

Chaque monde est présenté sous la forme d'un livre pour enfants avec une superbe animation.

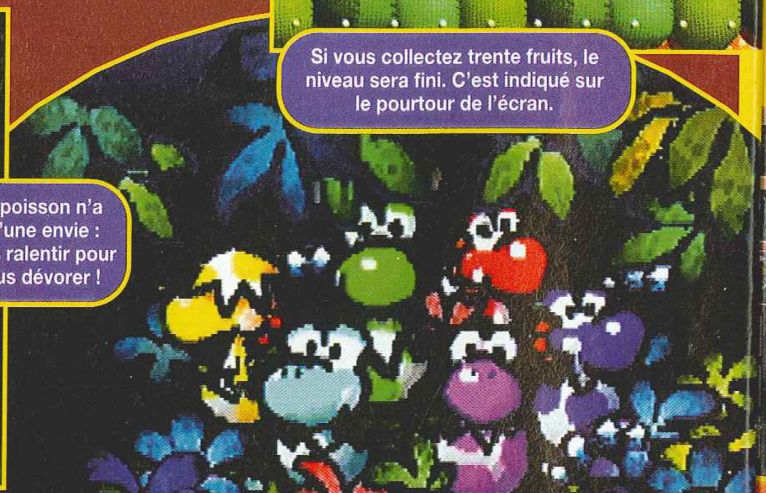
Les commandes sont même très surprenantes, car elles permettent par endroit des mouvements analogiques (la mer, les airs) ! Le tout sur fond graphique d'une splendeur stupéfiante. Au chapitre des innovations, toujours, il n'y a plus de ligne d'arrivée à passer mais des fruits à récolter (trente) pour finir le niveau. On a droit aussi, par moments, à des minijeux. Ainsi, on peut jouer avec Yoshi ou l'un de ses cinq frères – du fond de l'écran, ils viendront, grâce aux bons soins du maître Miyamoto, littéralement piailler devant vous pour que vous les sélectionniez. Chaque niveau possède son thème et regorge de passages secrets. On peut collecter des œufs et les balancer contre des éléments du décor, des monstres coriaces ou des bulles renfermant des bonus. Les sprites sont énormes (boss et semi-boss) sans parler des effets de déformation qui vous coupent littéralement la voix ! Rien ne ralentit, ni ne s'efface : la réalisation est sans reproche. Difficile de décrire le plaisir que l'on éprouve à jouer à Yoshi's Story, mais vous pouvez déjà foncer les yeux fermés. Yoshi est de ces jeux qui vous décident à acheter une machine.

NINTENDO 64

- Nintendo
- 21 décembre

Si vous collectez trente fruits, le niveau sera fini. C'est indiqué sur le pourtour de l'écran.

Le poisson n'a qu'une envie : vous ralentir pour vous dévorer !



F-Zero X

L'ancêtre de WipEout nous revient dans une forme éblouissante. Passé à la moulinette 64 bits, il est bien décidé à faire le vide autour autour de lui et s'imposer comme la référence du genre.

On ne pensait pas le voir, mais il est bien là ! Jouable ! En soixante images par seconde même à quatre joueurs, il propose une brochette d'une trentaine de concurrents dans des circuits d'une complexité et d'une configuration encore jamais vues !
Tout d'abord, les trente véhicules ont des comportements vraiment différents les uns des autres. La bataille au centre du peloton fera souvent rage et emportera nombre de concurrents (ou vous-même !), car les chocs répétés feront exploser les machines sur la piste. En accédant au turbo, on pourra atteindre des pointes de vitesse de 1 200 km/h !
Il faudra s'accrocher au pad, car la vitesse du jeu est hallucinante ! Les pistes sont par moment totalement folles, et vous réaliserez des vrilles, loopings et autres acrobaties extrêmes qui risquent de vous donner le tournis. Des vraies montagnes russes !
Sans parler des circuits se déroulant dans des tubes (on peut alors rouler sur toute la paroi) et sur des cylindres (on peut évoluer là aussi sur toute la surface). Des rampes vous feront décoller dans les airs et une mauvaise chute vous projettera hors du circuit (Game Over). Le jeu à quatre est vraiment très prenant et le produit final s'annonce réussi. Les jeux de corse fourbissent leurs armes, et WipEout devra vraiment sortir le grand jeu pour se mettre au niveau de F-Zero X. Mais le peut-il ?

La piste vous fera décoller. Attention de ne pas louper la route à l'atterrissage !

Le circuit en forme de "tube octogonal" est le théâtre de collisions spectaculaires.

Conduire au plafond constitue une bonne technique pour surprendre ses adversaires.

La piste est un cylindre dont on peut faire le tour !

En percutant un adversaire, votre bolide perd de l'énergie qu'il faudra recharger.

Le jeu affiche 30 véhicules sans la moindre hésitation et en 60 images/seconde, même à 4 joueurs !

NINTENDO 64
- Nintendo
- Juin 98

NINTENDO SPACE WORLD '97

Mario RPG 2

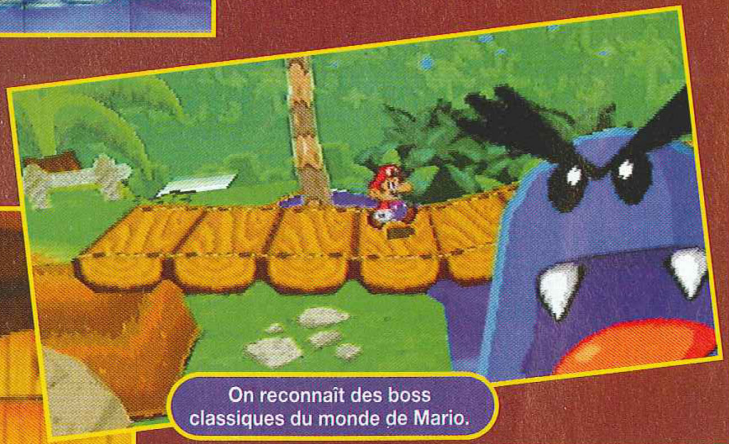
Annoncé officieusement, le deuxième volet du RPG mettant en scène le petit plombier débarquera dès 1998 sur le DD64.

Initialement confié à Square lors du premier Mario RPG, ce nouveau volet est désormais l'œuvre de Nintendo.
On est tout de suite frappé par le niveau technique de la programmation. Le jeu se veut en 2D, mais est en fait 3D. Tous les éléments sont plats comme des feuilles (à la manière de Paparapa sur Playstation). Quand ils bougent, ils réagissent comme des feuilles de papier au vent ! L'effet est superbe et donne une toute nouvelle esthétique au jeu. Le scénario n'est pas encore bien connu, mais notre plombier sera une nouvelle fois impliqué dans une quête difficile et de longue haleine. Beaucoup ont trouvé que le jeu se destinait plutôt aux enfants. Une telle affirmation est un peu prématurée car Miyamoto a promis un RPG à la hauteur de Yoshi. Les coloris très pastel de l'ensemble donnent une apparence enfantine à un produit de haute technicité. Et si les sprites plient comme des feuilles, ils se déforment en même temps dans tous les sens. Un effet déjà expérimenté pour l'écran de sélection des stages dans Yoshi's Story. Il semble possible d'effectuer une rotation des décors.
On attend le jeu avec une impatience d'autant plus mal contenue que début 98, Nintendo devrait dévoiler les innovations de ce Mario RPG 2, tenant au choix du DD64 comme support.

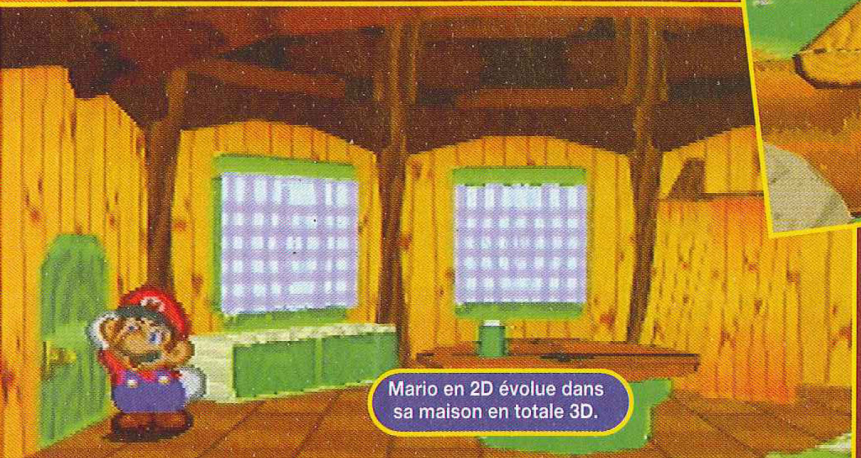
Cette forêt ne vous dit rien qui vaille ? Restez sur vos gardes !

Les amis habituels de Mario sont aussi de l'aventure.

Le monde des étoiles vous mènera dans des contrées originales.



On reconnaît des boss classiques du monde de Mario.



Mario en 2D évolue dans sa maison en totale 3D.

DD64

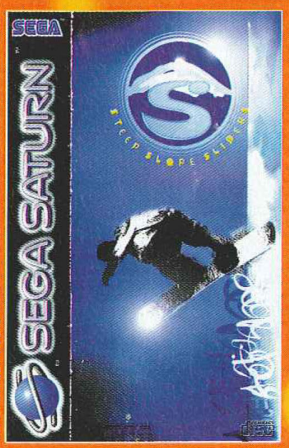
Nintendo

1998

RESTEZ SUR LA BONNE PENTE !

10 séjours à AVORIAZ à gagner.*

POUR JOUER, TÉLÉPHONEZ AU 08 36 68 01 10 OU TAPEZ 3615 SEGA*** DU 5 JANVIER AU 15 FÉVRIER 1998**



SORTIE : JANVIER 1998

SORTIE : FÉVRIER 1998

Et pour ne pas perdre la main, continuez à glisser avec Steep Slope Sliders et Winter Heat.

SEGA SATURN
ON N'EST PAS SUR LA MÊME PLANÈTE

Crédit photo : OT AVORIAZ - AGENCE NUTZ • *LOTERIE NATIONALE **1,29F/MIN ***2,23 F MODULO

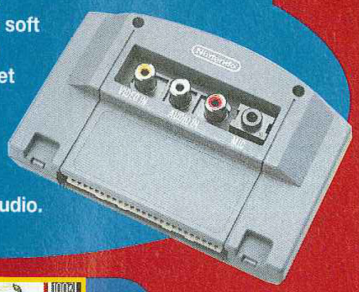
NINTENDO SPACE WORLD '97

Mario Artist

Présenté comme Mario Paint 2, il s'agit en fait un ensemble de trois titres basés sur le DD64 qui vont vous ouvrir des voies inédites.

DES SOURIS ET DES CARTOUCHES...

Mario Artist est composé de deux nouvelles extensions en plus du soft contenu sur un disque DD64 : la souris " Nintendo 64 Mouse " et une cartouche de capture audio/vidéo " Capture Cassette ". Vous pourrez y connecter toute source vidéo ou audio.



PICTURE MAKER...

Avec ce premier titre qui rappelle le premier Mario Paint, on réalise ses propres dessins à l'aide de la souris. On peut aussi choisir de modifier des images contenues dans le disque ou inventer de nouvelles textures pour les appliquer à des objets contenus dans le soft et inclure le tout dans une scène (animée ou non) en 3D. Une fonction dessin animé est aussi présente. Il est possible de simuler une foule d'effets graphiques : crayon, pastel, peinture, craie... Le tout sera sauvegardé sur le disque. Quatre personnes peuvent dessiner ensemble !

Le programme propose une vaste palette d'effets graphiques.

En réalisant des dessins à la suite, on peut réaliser un vrai dessin animé.

Le jeu intègre un choix de superbes scènes animées en 3D.

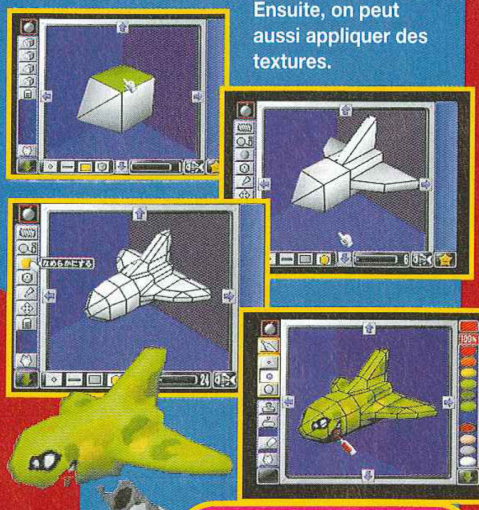
Vous pouvez aussi habiller chaque objet 3D de cette scène statique.

Vous pouvez appliquer de nouvelles textures et changer le T-Rex en Panda !

POLYGON MAKER...

Ce deuxième titre cache un puissant soft de modélisation 3D, basé sur la technique " extrude ". Il est dérivé de celui utilisé dans le kit de développement de la Nintendo 64. D'une simplicité déconcertante, il permet à n'importe qui d'élaborer des objets en 3D sans avoir le moindre soupçon de connaissance en la matière ! Même un enfant sera capable de créer des formes très complexes !

Ensuite, on peut aussi appliquer des textures.



Avec de simples gestes et sans aucune connaissance, on peut réaliser des formes 3D complexes !

Ce programme est dérivé d'un logiciel professionnel qui sert actuellement à la N64. Pour preuve, voici Mario !

NINTENDO 64

Nintendo

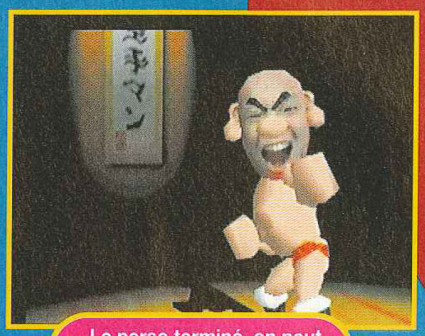
Juillet 98

TALENT MAKER...

Vient ensuite le Talent Maker, dans lequel vous mettrez en scène une vedette en 3D. Une panoplie de personnages de base est incluse et vous pouvez modifier à volonté chaque portion (et couleur) de leur corps afin de créer la corpulence voulue. Ensuite, il est possible de les inclure dans une scène 3D ou même un minijeu, contenus eux aussi dans le disque. Et ce n'est pas tout ! Car en capturant le visage d'une personne à partir d'une vidéo, on peut l'appliquer sur le visage d'un personnage 3D en l'état ou après modification !

On peut choisir un style de chevelure ainsi qu'une couleur.

Très simplement, vous changez tous les paramètres physiques0 de votre personnage.



Le perso terminé, on peut l'inclure dans une scène 3D.

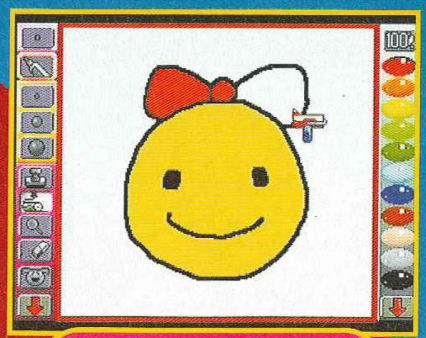
En capturant le visage d'un ami, vous pourrez l'appliquer à un perso 3D.

Il existe une foule de scènes animées dans le disque.

Talent Maker propose même un petit jeu dont vous pourrez être le héros !

À VOUS DE JOUER !

Mais voilà, c'est Nintendo, et le DD64 dévoile ici sa véritable puissance créative. En effet, après un an d'étude, un format de fichier commun a été décidé sur le DD64. Ce qui signifie que les fichiers graphiques peuvent passer d'un disque à un autre pour mixer les applications. On peut ainsi réaliser des textures sous Picture Maker et les appliquer sur un objet conçu avec Polygon Maker ou avec Talent Maker. La puissance de l'ensemble est extrême ! Le DD64 nous délivre une claque technologique qui fait mal ! Sachez que Nintendo prévoit d'étoffer la gamme de titres placés sous le label Mario Artist. Ce seront les premiers titres à sortir sur DD64, dont la date de lancement a été reportée à juillet 98.



On réalise un dessin sous Picture Maker.

On exporte le dessin sous forme de texture sous Talent Maker

On intègre l'objet 3D dans un mini jeu

NINTENDO SPACE WORLD '97

Nintendo Sport

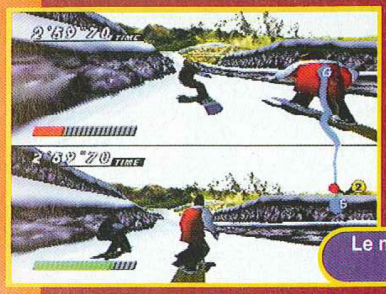
Derrière ce nom se cache le nouveau label de l'éditeur en ce qui concerne les jeux de sport, à l'image de Sega.

Les montagnes se reflètent sur le lac en temps réel !

1080 SNOW BOARDING

Appelé Vertical Edge aux US, 1080 SB se présente comme la référence (toutes consoles confondues) en matière de snow board. Entièrement en 3D mappée et sous le contrôle du joystick analogique, on pourra réaliser tous les mouvements de ce sport de glisse dans une ambiance très fun. Pour l'occasion, le fabricant américain de planches Lamar a pris part au développement du jeu. Le Jolt Pack est de la fête, et on pourra aussi s'éclater à deux. A noter : les effets spéciaux très réalistes.

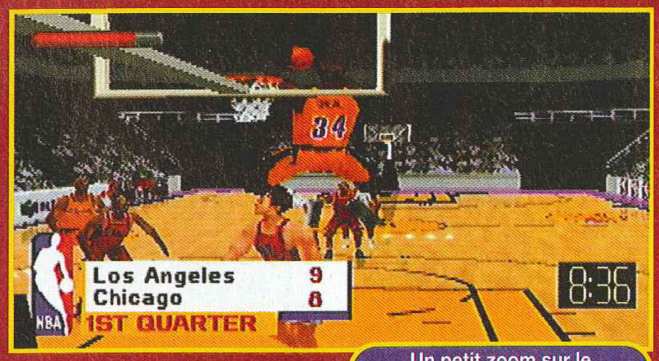
Attendez-vous à décoller en passant sur les bosses.



Le mode 2 joueurs sera l'occasion de belles empoignades.

La main laisse une trace sur la neige.

NINTENDO 64
Nintendo
juin 98



Un petit zoom sur le Slam Dunk !

NBA BASKETBALL

La N64 marche à fond aux US et bien sûr le basket fait son entrée dans la ludothèque de la machine. Là aussi, 3D mappée, joystick analogique, mode 4 joueurs... C'est du grand spectacle, d'autant que la NBA participe au développement du jeu en fournissant sa licence mais aussi en donnant accès à une montagne de données. Ainsi, les personnages portent les noms des vrais joueurs, ont la même corpulence, et empruntent leurs vrais visages, mappés. Pour éviter de tomber dans un jeu 3D brouillon, un zoom pourra être effectué sur l'action.

Tous les personnages sont fidèles à la réalité, jusqu'à leurs visages !

NINTENDO 64
Nintendo
juin 98

Le terrain est en 3D et tourne dans tous les sens.

Banjo & Kazooie

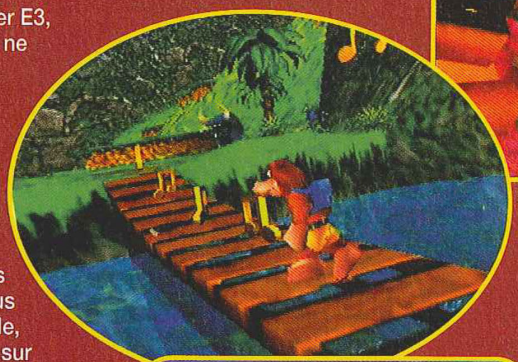
Depuis Mario 64, les clones affluent. Rare, un allié traditionnel de Nintendo, d'y aller du sien avec un titre assez original au final.

Un ours plus un oiseau : c'est le mélange curieux que nous prépare Rare sur N64.

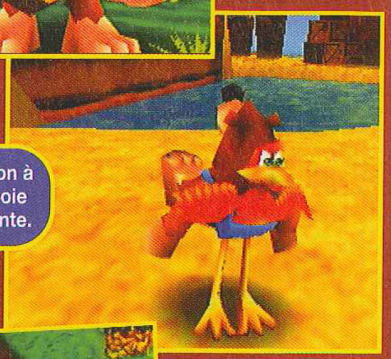
Présenté au dernier E3, Banjo & Kazooie ne cache pas ses références à Mario 64. Designé spécialement pour les marchés US et européen, il repose sur un concept nouveau : deux personnages en un seul. Banjo est un ours et Kazooie, un oiseau. Et ces deux héros ne forment plus qu'un lorsque, par exemple, Banjo porte son compère sur ses épaules. Dès lors le game-play repose sur la combinaison des deux. Chacun étant capable d'actions propres, il ne faudra pas hésiter à switcher entre les deux pour franchir les divers obstacles.

Curieusement, Rare était venu sans son Conquer's Quest. Peut-être parce que, si le genre des plates-formes en 3D libre est à la mode actuellement, la référence Mario 64 a placé la barre si haut que les éditeurs doivent peaufiner à fond leurs titres s'ils veulent en vendre un minimum. D'une manière générale, il serait temps que les éditeurs tiers cessent de produire des clones de et recherchent davantage l'originalité. La machine est encore toute jeune et le meilleur reste à venir.

Rappelez-vous les débuts des 16 ou 32 bits...



Le pont, la rivière, le mapping... du grand spectacle, comme d'habitude.



La progression à dos de Kazooie est intéressante.

Kazooie de retour, on peut accéder au vol !

NINTENDO 64

- Rare
- Avril 98

Banjo peut être séparé de Kazooie et accomplir un bout de chemin seul.

La sortie a été repoussée en avril pour peaufiner un game-play maximum !

Voilà un taureau qui n'a pas l'air très disposé à vous écouter...

Votre monstre évolue dans son environnement de manière naturelle.

Pikatchu Genki Detchu

Pikatchu est la nouvelle idole des jeunes Japonais.

Par moment, il essaiera de communiquer avec vous pour vous faire part de ses déirs.

Nintendo aime les surprises et nous a drôlement gâtés lors de ce salon. Cette fois, le géant japonais nous offre rien d'autre que la reconnaissance vocale pour son premier titre basé sur Pocket Monster !

Dn vous en parle dans le Tokyorama : Nintendo prévoit d'utiliser une technologie de reconnaissance vocale pour sa console 64 bits ! Un périphérique très performant est actuellement en cours de développement, mais en ce qui concerne ce Pokemon, on aura droit à une version encore très simplifiée, limitée à des mots clés. Concrètement, il s'agira d'un boîtier connecté à l'un des ports pad de la console et comportant un casque avec micro incorporé. Pikatchu, le premier jeu à utiliser ce module, est un Tamagotchi très évolué, tout en 3D mappée, qui inclura pas moins de huit fonctions de base, contrôlables à la voix. La performance est étonnante, car tout marche à merveille. Le héros du jeu, Pikatchu, est la nouvelle idole des enfants qui, du coup, oublient totalement les autres animés, au grand dam de Bandaï et de Jump. L'utilisation de la reconnaissance vocale dans un jeu constitue la dernière grande innovation de Nintendo, qui repousse les limites du jeu vidéo vraiment très loin. Il faudra attendre la fin d'année 98 pour pouvoir expérimenter cette nouvelle technologie signée Nintendo.

Toutes les commandes basiques du jeu se font à la voix !

NINTENDO 64

Nintendo

Automne 98

Pocket Monster's Stadium

Voici donc le deuxième titre des quatre basés sur Pocket Monster, la nouvelle poule aux œufs d'or de Nintendo.

L'interface a été revue sans être pour autant révolutionnaire par rapport à la GB.

On vous en parle depuis des mois mais c'est ici l'un des tours de force majeurs de Nintendo : on pourra linker la Gameboy à la N64 ! Le principe est simple : on joue avec sa portable à Pocket Monster (l'un des cinq volets), et on stocke ses monstres dans la cartouche. On branche une extension, le 64GB Pack, dans le port mémoire du pad N64. Cette extension n'est autre qu'un nouveau port cartouche permettant d'accueillir une cartouche Gameboy. En allumant la N64 et le DD64, le jeu (un disque DD64) reconnaît les datas écrites dans la cartouche GB et convertit tous les monstres en 3D polygonale mappée. Les monstres ainsi obtenus peuvent se battre dans une arène suivant le principe classique de Pocket Monster. Dans Pocket Monster's Stadium, la 3D est superbe et on a du mal à discerner les polygones, tant tout est fluide. Les attaques bénéficient d'effets spéciaux réussis, tirant partie des possibilités énormes de la machine. La lumière, quant à elle, est gérée en temps réel. Le jeu propose donc à deux joueurs de se battre dans une arène, ce qui promet des duels féroces. Un mode spécial permettra aussi à quatre joueurs de s'affronter en même temps. La performance technique du 64GB Pack est importante, surtout dans un pays où plus de six millions de joueurs se battent par câbles link interposés, dans les cours de récré à travers tout le pays.

Quand on insère sa cartouche GB dans l'adaptateur N64, les monstres passent en 3D mappée !

Si cette version semble se limiter au combat, on attend un vrai RPG comme sur GB.

Un combat dans Pokemon met face à face des équipes de six monstres.

Les attaques bénéficient d'une remise à jour graphique importante !

DD64

Nintendo

Juin 98

NINTENDO SPACE WORLD '97

Pocket Monster Snap

Ce Pokemon Snap est le troisième titre prévu dans la série des Pocket Monster sur N64. C'est aussi le plus mystérieux des trois nouveautés qui ont été dévoilées pour le moment.

Le but du jeu n'est autre que de prendre des photos de Pocket Monsters. Vous évoluez dans le monde de Zelda et vous vous embarquez pour un véritable safari photos. Il faudra prendre en compte le caractère des divers monstres : une pomme pourra en attirer certains alors qu'une pierre ferait l'affaire dans d'autres cas. Cependant, attention à ne pas les mettre en colère !
Les photos prises seront inscrites sur le disque et on pourra composer un véritable album, qui sera utilisable avec la série des titres Mario Artist.

Le jeu se déroule entièrement dans le monde de Zelda !

Voici une photo que l'on devrait pouvoir retraiter sous Mario Artist.

DD 64

- Nintendo
- 1998

Un mode limité dans le temps vous forcera à foncer à travers la verte campagne pour rassembler des photos de tous les monstres. On parle d'un mode Combat sans avoir d'informations plus précises. Il faudra donc attendre un peu plus pour savoir dans les détails ce que Nintendo nous prépare. D'ici là comptez sur moi pour vous tenir au courant...

En lançant des pommes, on peut attirer des monstres ou les amadouer.

Il est possible de stocker ses photos dans un album grâce à la fonction écriture du DD64.

Un mode vous obligera à photographier un maximum de monstres dans un temps limité.

Certaines créatures détestent être dérangées. Attention !

ARRETE TON CHAR !

GRAND CONCOURS Automobili Lamborghini

REMPORTE le Championnat en "Mode Expert" et GAGNE 1 STAGE DE PILOTAGE** à la Lamborghini Driving Academy

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE !

- Jusqu'à 4 joueurs simultanés
- Jusqu'à 24 voitures disponibles
- 6 circuits différents plus mode miroir en bonus
- 4 Styles de courses : arcade, tournoi, championnat, séance d'essais
- Compatible avec le kit de vibration, le module de sauvegarde et les volants
- Nombreuses options : Boîte automatique ou manuelle, pit-stop, split-screen (2, 3 ou 4 joueurs)...

TITUS

310, Avenue Daniel Perdrigé
93370 MONTFERMEIL
Tél. : 01 43 32 10 92

Class Rêves 01 56 54 25 20

CONSOLES+

Sunrock

Nintendo MAGAZINE

Joue au 08.36.68.11.41* et gagne des CONSOLES N64 des jeux "Automobili Lamborghini" et plein d'autres lots

NINTENDO 64

*2,23 Frs / mn

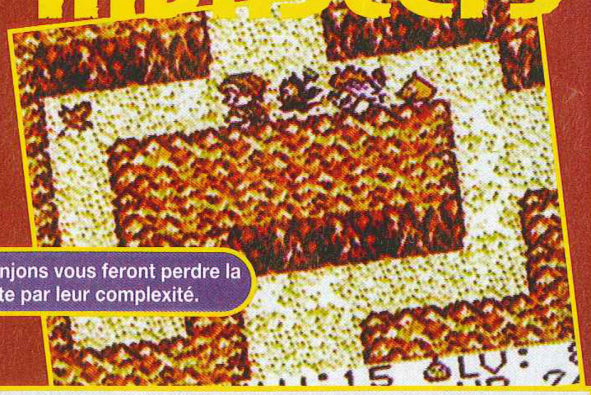
**le premier prix sera remplacé par un séjour à la Lamborghini Driving Academy si le gagnant n'a pas son permis de conduire et/ou 18 ans. Le classement des 100 meilleurs temps déterminera l'attribution des 100 lots.

Photo : Harry Rossner - Conception et Création : MikeT. et Zizou

NINTENDO SPACE WORLD '97

Dragon Quest Monsters

On attendait Dragon Quest sur Playstation. Eh bien, autant dire qu'Enix aime les surprises, puisque son titre débarque sur la portable de Nintendo... Enfin presque...



Les donjons vous feront perdre la tête par leur complexité.

Certes, il ne s'agit pas de la version officielle de DQ VII, mais ça y ressemble sur bien des points. Ce nouveau DQ est présenté comme une évolution du jeu sur la machine vedette du moment au Japon : la Gameboy. Selon Enix, les nouvelles machines à base de CD-Rom n'ont rien apporté de vraiment positif. Les images de synthèse et autres films, superbes au demeurant, ont débarqué aux dépens du jeu lui-même. A partir de ce constat, Enix veut prendre son temps dans la conception de son DQ VII. Avec des chiffres de vente proches du million d'exemplaires par mois, la portable est toujours en pleine forme. Le succès de Pocket Monster a donc poussé Enix à adapter son célèbre RPG à la mode des monstres.
Le scénario débute à la fin du sixième volet sur Super Famicom. Le concept change totalement du RPG classique. La partie gestion des monstres est fortement inspirée de Pocket Monster, alors que les combats sont dans la pure lignée des Dragon Quest.
Le jeu en Link est bien sûr de la partie, et les monstres sont tous issus du monde de Dragon Quest. On en compte pas moins de 200 !
Maintenant, concernant la version DQ VII, il faudra attendre encore longtemps, car Enix n'est plus sûr de la réaliser sur PS. Il se pourrait que Nintendo récupère le hit ! La patience et la prudence sont donc de rigueur...

Les combats respectent la tradition de la saga avec un système très au point.

La partie RPG est très vaste et reprend l'histoire à la fin de DQ VI.

Dans les scènes extérieures, vous tomberez sur des Warp Zones

Le jeu en Link permettrait de s'échanger les monstres comme dans Pokemon.

N'oubliez pas les magasins qui cachent pas moments des items secrets.

GAMEBOY

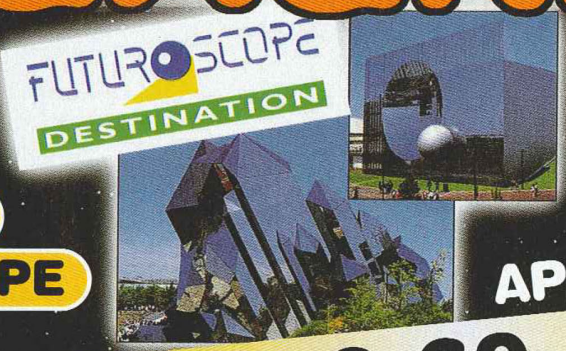
- Enix
- Mars 98

Des **CONSOLES**

GAGNE

Des **BLOUSONS SCHOTT**

Des **TAM TAM**



Un **VOYAGE AU FUTUROSCOPE**

APPELLE LE

08 36 69 37 27

1 Gratte la case sur la carte. Tu verras apparaître ton numéro personnel et unique.
2 Appelle le 08 36 69 37 27 et compose les 7 chiffres de ton numéro personnel. Laisse tes coordonnées.
3 Une deuxième chance peut te faire gagner des baladeurs laser ou des CD audio.

Bonne Chance !

N'hésite pas à retenter ta chance plusieurs fois par jour.

1 appel = 1 chance de gagner

POUR DES RAISONS D'APPROVISIONNEMENTS NOUS AVONS ÉTÉ OBLIGÉS DE REMPLACER LA STATION VIRTUELLE PAR DES CONSOLES NINTENDO 64

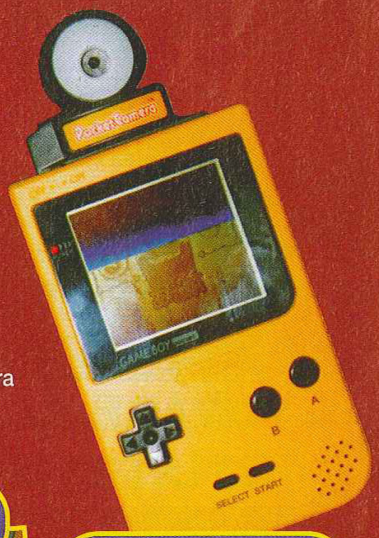
Règle du jeu déposée chez Maître Caillot Huissier à Paris - Coût de l'appel 2,23F TTC/mn - Remboursement d'un appel par foyer
Kikoo Production RCS B412796633

NINTENDO SPACE WORLD '97

Pocket Mutimedia

La Gameboy est dans tous ses états. On connaissait la Gameboy agenda, dictionnaire, encyclopédie ou traducteur électronique... Cette fois, Nintendo propulse sa 8 bits dans le multimédia !

On peut réaliser une sorte de montage vidéo sur sa GB avec sa propre photo !



La Pocket Camera est prévue en quatre coloris et au format des GB Pocket.

Dette année, la surprise est venue du kit Pocket Camera, une caméra vidéo pour Gameboy ! Sorte de boule montée sur un corps de cartouche, cette caméra peut bouger dans tous les sens pour capturer une image et la modifier par la suite. La photo apparaît sur l'écran en noir et blanc avec une définition étonnamment bonne pour la résolution pauvre de la machine. On peut stocker pas loin d'une cinquantaine de clichés. Ensuite, libre à l'utilisateur de modifier ou d'agrémenter la photo grâce aux outils mis à sa disposition par le programme. Nintendo achève de nous impressionner avec la possibilité d'utiliser une ou plusieurs photos pour les inclure dans une animation ou même un minijeu.

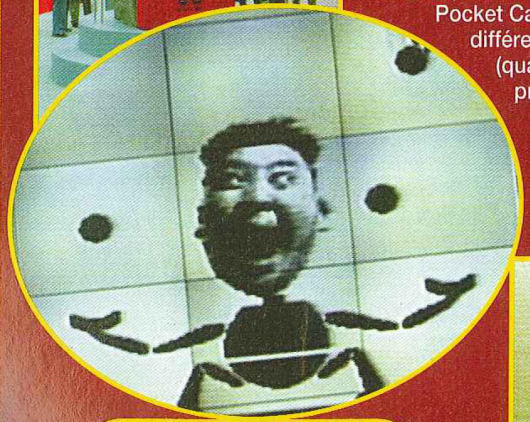
Ce n'est pas fini, car on pourra ensuite imprimer le résultat, en noir et blanc, grâce à l'imprimante à papier thermique Gameboy Pocket Printer. La caméra comme l'imprimante ne coûteront que 250 francs environ ! Le géant japonais a poussé le vice encore plus loin : il sortira la Pocket Camera dans différents coloris (quatre sont prévus pour le moment) afin de rester en harmonie avec la gamme Gameboy Pocket.

Et il semblerait que l'on pourra même utiliser ces extensions avec les anciennes GB...

Une Pocket Camera géante filmait le stand en permanence.

L'objectif de la caméra n'a pas de zoom mais tourne dans tous les sens.

La Gameboy a surpris tout le monde avec sa caméra et son imprimante.



Le jeu est très simpliste, mais avec la photo d'un pote, il prend une toute autre... figure !

La 8 bits n'est pas morte et le prouve avec un dynamisme exemplaire.

Jungle Emperor Leo

Cet animé, légendaire au Japon, avait été annoncé sur la N64 dès les débuts de la console. Mais force est de constater qu'on a toujours rien à se mettre sous la dent. A moins que...

Il y a quelque temps, les studios Disney perdaient leur procès concernant leur version du "Roi Lion", plagiat éhonté de l'original japonais sorti dans les années 50 à la télé. Cette mouture nippone est d'ailleurs ressortie cette année au cinéma, avec une réalisation remise au goût du jour.
Ce Jungle Emperor Leo, le jeu, est, quant à lui, l'œuvre du génial Tezuka Osamu (décédé récemment), qui a donné leurs lettres de noblesse au manga et à l'animé japonais ("Astro le petit robot", "Black Jack"...). Cette licence, prestigieuse au Japon, a été développée en coopération avec le studio du maître et, sur le salon, on a pu admiré, grâce à une vidéo, le titanesque boulot d'animation réalisé sur le personnage principal du futur jeu. Ce travail a été supervisé à la fois par Miyamoto pour la partie jeu et par Tezuka Makoto (le fils de Tezuka Osamu) pour la partie artistique. On va atteindre avec ce titre un nouveau sommet technologique dans le monde du jeu vidéo : les mouvements du personnage et l'animation de l'eau et des autres éléments naturels respectent scrupuleusement les lois de la physique, tout en conservant un gameplay très plates-formes.
Au niveau du jeu, on est face à un mélange de Mario 64 et de Roi Lion sur Megadrive. Le monde à parcourir est en 3D libre, avec une qualité de textures appelée à concurrencer celle de Zelda. Les quelques images dévoilées sont impressionnantes ! Mais il faudra encore attendre un peu. Initialement prévu sur cartouche 128 Mb, Jungle Emperor Leo pourrait faire comme Zelda 64, passer sur 256 Mb.

On ne voit quasiment plus les polygones et l'animation est ultra détaillée.

L'animation de l'eau promet déjà un niveau de réalisation très élevé.

Vive la 3D libre et ses vastes espaces !

NINTENDO 64
- Nintendo
- 1998

La partie plates-formes est bien présente pour tester vos nerfs.

Le paysage s'étale à perte de vue. Votre quête semble bien longue.

Nintendo et Miyamoto ont marqué un grand coup avec cette super licence au Japon.

NINTENDO SPACE WORLD '97

Imagineer premier éditeur tiers N64

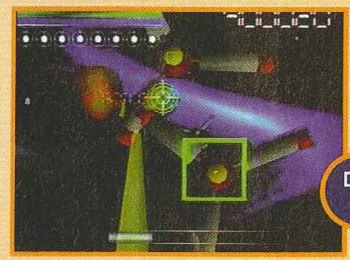
Cet éditeur n'arrête plus sur la N64. C'est de loin celui qui produit actuellement le plus de titres sur la machine. En attendant Elteil, retardé pour cause de mégaclaque Zelda, et Fighting Cup, qui s'annonce comme le meilleur jeu de combat sur N64, voici de quoi patienter...

Partez à la conquête des étoiles.

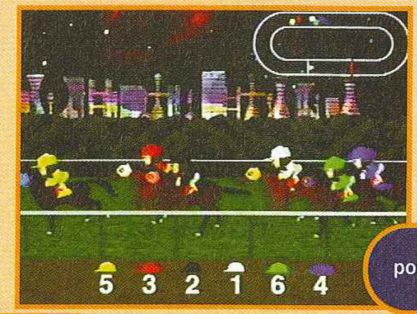
SIM CITY 2000

Après les versions PC et 32 bits, la version N64 s'annonce grandiose. Le tout est en 3D isométrique, mais la grande nouveauté par rapport à l'original est certainement la colonisation spatiale. Des aliens viendront ravager votre colonie et il faudra la défendre dans une phase de shoot spatial. On peut gagner de l'argent aux courses hippiques pour financer ses recherches agroalimentaires. En effet, il faut nourrir la population grandissante, et développer de nouvelles plantes. L'interface a aussi évolué avec un système d'icônes très pratique.

Mettez au point de nouvelles plantes plus productives, plus résistantes.



Défendez-vous contre les aliens agressifs.



Gagnez aux courses pour empocher des fonds supplémentaires.

DD64

- Imagineer
- Décembre 97

SNOW SPEEDER

A l'approche des Jeux olympiques de Nagano, la neige est à la mode. D'où l'overdose actuelle. Certes, Nintendo semble tenir le haut du pavé pour le moment, mais les éditeurs tiers ne semblent pas décidés à baisser les bras pour autant. Imagineer vous propose de mêler snowboard et ski dans une compétition proposant une palette complète de pistes. Le mode 2 joueurs est inclus et l'écran pourra se splitter en deux parties horizontale ou verticale, au choix.

La vue 2 joueurs horizontale est classique.

La vue splittée verticalement offre la meilleure vue en mode 2 joueurs.

Le ski est technique mais pas très rapide.

Le snowboard est rapide et donne de grandes sensations.

NINTENDO 64

- Imagineer
- Mars 98

Ils vous ont marqué ...
Adam & Eve
Bonnie & Clyde
Stone & Charden
Marc & Sophie
Jonathan & Jennifer
ILS VONT VOUS LES FAIRE OUBLIER !
NIKKI
FARGUS
PANDEMONIUM 2
TM
« » et «PSX» marques déposées.
Astuces, Infos, Cadeaux :

NINTENDO SPACE WORLD '97

Last Legion UX

Virtual On a ouvert une nouvelle voie aux Mechas dans le monde du jeu vidéo. Depuis nombre d'éditeurs se sont lancés dans l'aventure sur console. Hudson est bien décidé à être le premier sur N64.

Dans un stage entièrement en 3D mappée, deux Mechas (d'énormes robots) vont se livrer un duel sans merci.
Si Virtual On et les autres clones se déroulent sur une surface plane parsemée d'obstacles, cette fois, on a droit à du vrai relief. On peut progresser en hauteur ou même sauter de plate-forme en plate-forme. Les pentes inclinées et les bâtiments situés sur l'aire de combat corsent le tout. Il y a neuf niveaux en tout, et les robots sont au nombre de huit. Chacun possède évidemment une particularité : une arme qui lui est spécifique.

L'affrontement peut se dérouler à terre mais aussi dans les airs, et l'on pourra réaliser des sauts pour surprendre l'ennemi. Sur ce dernier point, il est important de choisir son unité de combat avec soin : certaines proposent un blindage lourd, limitant la capacité à sauter. La manette analogique est particulièrement bien adaptée à ce genre de jeu et permet de déployer une bonne panoplie de mouvements.
A noter que le Jolt Pack serait utiliser pour transmettre les chocs. Enfin, on n'oubliera pas le mode 2 joueurs, où l'écran est splitté horizontalement.
La N64, en manque pour le moment de jeux d'action purement arcade, pourrait, si tout se passe bien, proposer là un titre accrocheur.

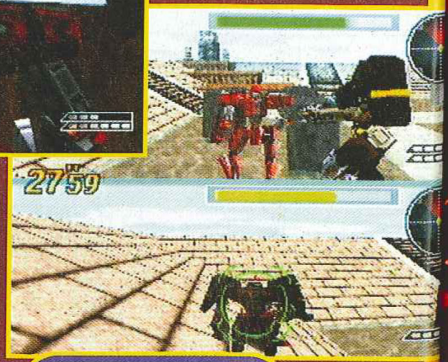
Pan dans les dents ! Votre adversaire en a pris plein la poire !

Votre machine semble fumer. Pas très bon signe tout ça !

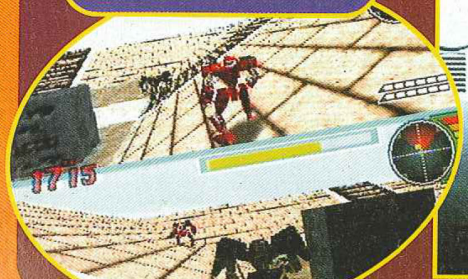
NINTENDO 64
- Hudson
- 1998

Un coup, et vous voilà plongé dans le vide. Glups !

On peut regarder dans toutes les directions pour garder un œil sur son ennemi.



Le mode 2 joueurs de la démo reste fluide malgré la modélisation du décor.



Le relief, très accidenté, renforce la difficulté du combat.

Certains niveaux offrent de multiples plates-formes.

SHADOWMASTER

Survivre à l'apocalypse, par tous le moyens parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible.

disponible le 16 janvier sur PlayStation

dès février 1998 sur PC

www.psygnosis.com

NINTENDO SPACE WORLD '97

En vrac dans les

On pouvait dénombrer, en se promenant dans le salon, d'autres titres Nintendo dont certains totalement nouveaux.

SIM CITY 64

Alors qu'Imagineer s'apprête à sortir son Sim City 2000, Nintendo prépare Sim City 64. Si le premier est une adaptation poussée de la version PC (Maxis), Nintendo veut réaliser un Sim City spécifique à sa machine et qui tire parti du potentiel de celle-ci.

Il est possible de prendre le volant pour parcourir les rues de sa propre ville.

Le jeu est entièrement en 3D et on peut changer l'angle de caméra librement.

DD 64
Nintendo
1998

La vie va bon train dans votre métropole. Pourvu que cela dure...

MOTHER 3

Le plus célèbre RPG Nintendo continue un développement marathon. Au programme, un monde gigantesque et totalement libre comme Zelda. L'interface rappelle Dragon Quest pour les combats. Le mystère plane encore sur ce titre, mais Nintendo nous promet une grosse surprise !

Les combats se font de manière classique ou parfois en style arcade.

Mother est une série très populaire au Japon.

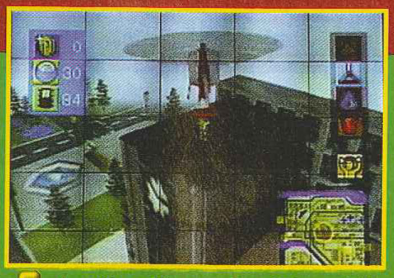
En 3D libre, le paysage s'étend à perte de vue !

DD 64
Nintendo
1998

SIM COPTER

Conversion d'un titre PC (Maxis), c'est Nintendo qui s'y colle pour l'adapter sur sa 64 bits. Dans une ville sans cesse victime d'accidents et autres catastrophes, il faudra sauver les civils.

DD 64
Nintendo
1998



La ville entièrement en 3D possède des textures splendides.

Malgré la complexité de la 3D, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement !

Accidents, catastrophes, il faut aller sauver les citoyens à bord de votre hélico.

allées

REV LIMIT

Le jeu est fini depuis des lustres, mais Nintendo en a racheté la licence afin d'en faire un super hit. La 3D bénéficie des dernières améliorations et la route s'élargit pour pouvoir déraper à fond. On le pressent aussi comme le premier jeu d'arcade Nintendo en salle sur l'Aleck 64.

NINTENDO 64
Seta
mai 98

Alors, en arcade ou non ? Il faudra encore attendre pour le savoir.

Le jeu s'est encore étoffé sous l'impulsion de Nintendo.

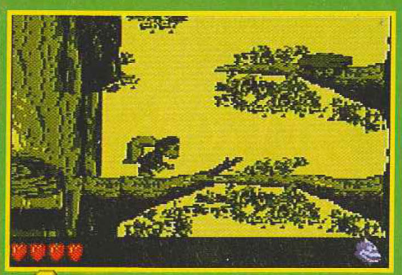
DONKEY KONG LAND 2

Donkey Kong est de retour sur la portable 8 bits. La recette a peu changé depuis le premier volet. Cette fois, on trouve Donkey Kong bébé et Dixie dans de nouvelles aventures qui les mèneront même sous l'eau, comme sur la Super Famicom, à la recherche du légendaire "Monde perdu".

Il faut partir à la recherche du Monde perdu. C'est où ?

GAMEBOY
Nintendo
1998

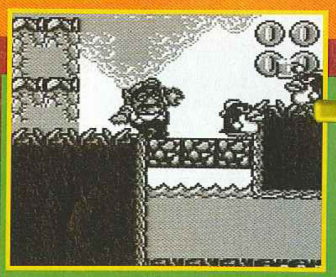
Sous l'eau, dirigez l'espadon et faites attention aux ennemis.



Ce second volet se doit de rester fidèle à la qualité du premier.

Tout le monde attend ces 2 volets de pied ferme !

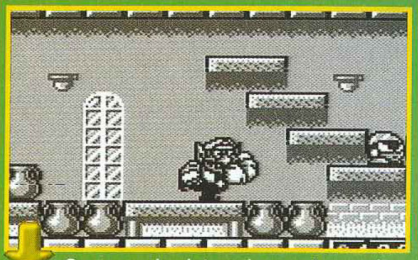
Le jeu est enfin annoncé pour les US et l'Europe.



Wario est bien mal à l'aise. Alors, on se laisse aller ?

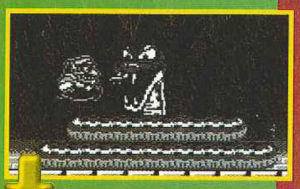
WARIO LAND 2

C'est le grand retour de Wario dans le monde du jeu vidéo, mais aussi des plates-formes signées Nintendo sur Gameboy. Le jeu est multifin et ne semblerait pas comporter de Game Ove... Eh oui, Wario Land 2 incorporerait un nouveau concept.



Ce second volet cache une tonne de bonus.

GAMEBOY
Nintendo
1998



Ce boss en forme de serpent est-il invincible ?

POCKET MONSTER SILVER & GOLD

En complément de la trilogie déjà sortie, ces deux nouveaux volets vont certainement faire exploser la folie "Pokemon". Nouveaux monstres, nouvelles aventures et boss, nouveau système d'entraînement des monstres... bref, le carton est assuré ! En apportant sa cartouche Pokemon au salon, on peut, en l'introduisant dans une machine à cet effet, récupérer un monstre ultime : "Miuu". Le jeu est prévu aux US et en Europe en 98.

Pokemon est un fait culturel sans précédent au Japon.

GAMEBOY
Nintendo
mars 98

Ore Tompa

Voici un jeu de plates-formes bien mignon qui cache une petite histoire que nous allons vous conter dans les lignes qui suivent...

Peut-être que le titre Makaimura ne vous dira rien. Et Resident Evil ? Certainement plus. Ces deux titres, comme d'autres de Capcom, sont l'œuvre d'un seul et même homme : Fujiwara. Comme beaucoup de designers de jeux vidéo, il a quitté sa maison mère pour continuer l'aventure à son compte. C'est ainsi que la société Whoopee Camp est née et, avec elle, le premier jeu de Fujiwara hors de Capcom : Ore Tompa. Littéralement "Moi, c'est Tompa" en japonais est un jeu de plates-formes à forte parenté avec un certain Ghost'n Goblins. A tel point que quelques mouvements sont quasiment pareils. Concurrent direct de Kronoa (Namco), il inaugure le grand retour des plates-formes 2D sur console. Si l'ensemble des sprites sont en 2D, les décors sont en 3D. Les angles de caméra évoluent par moments dans un superbe effet 3D. Notre Tompa est capable de pas mal d'actions dont la possibilité de passer d'un plan à l'autre. En effet, le jeu gère deux plans (devant et derrière les barrières) à la manière d'un Fatal Fury Special. Ensuite, Tompa peut attraper ses ennemis pour les balancer et encaisser ainsi des points. Il peut aussi grimper sur les murs. Les couleurs sont vives et des scènes cinématiques agrémentent le jeu lors des passages importants. L'aventure est loin d'être linéaire avec des items à trouver pour débloquer un passage. Une partie RPG est également intégrée lors de l'exploration de la ville. Nous avons donc affaire à un jeu de plates-formes très bien réalisé mais dont le principal problème se situe au niveau du design. Tompa ressemble à un homme préhistorique et les ennemis sont des cochons roses qui lâchent des... sortes de gaz quand on les attrape... Bref, on aime ou non.

PLAYSTATION

● Whoopee Camp/Fin 97

Le passage des fleurs est assez difficile avec de multiples menaces simultanées.

La voiture pourrait bien vous servir si...

On peut passer sur le deuxième plan pour continuer le jeu.

Cette fleur carnivore rappelle beaucoup celles de Mario, non ?

Des scènes intermédiaires ponctuent les passages clés du jeu.

Cette goutte d'eau vous ralentit et vous entraîne vers le précipice !

Outre balancer les ennemis, on peut s'en servir comme luge.

En cassant ces œufs, on peut collecter des poussins pour avoir des bonus.

Le jeu possède aussi ses plates-formes stressantes !

Rien n'arrête Tompa qui peut effectuer une foule d'actions.

Par moments, le jeu effectue des rotations dans un superbe effet 3D.

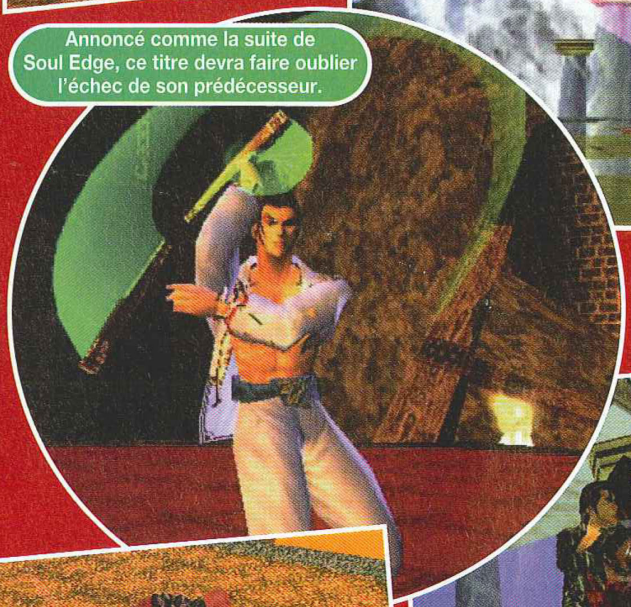
New Weapon Fighti

Tout en planchant sur une éventuelle suite de Tekken 3, Namco se lance sur une nouvelle voie pour redonner du punch au genre du combat 3D à l'arme blanche, Soul Edge n'ayant pas eu au Japon un succès à la hauteur des espérances de l'éditeur.

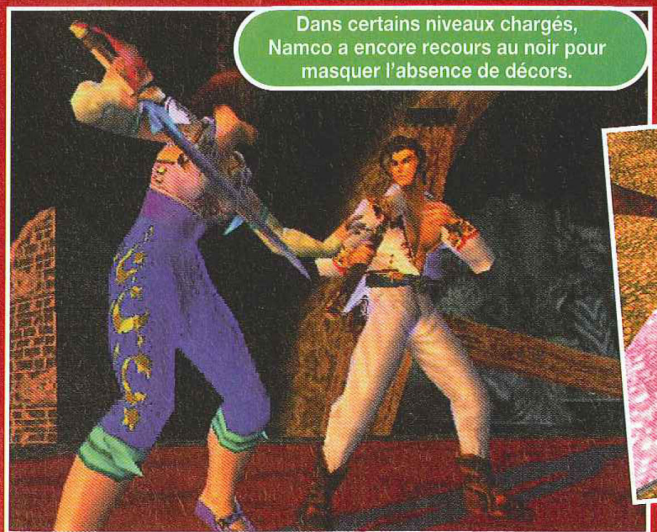
Exploitant la carte System 12, qui est une simple évolution du System 11, l'éditeur devra relancer un genre inauguré par Takara avec son To Shin Den 2, mais surtout illustré par Soul Edge et Star Gladiator. Curieusement, si ces titres ont été des super hits en leur temps sur la Playstation, en arcade, ils n'ont jamais fait l'unanimité. Il est vrai qu'en face, on trouve Sega et l'AM2, une équipe qui est peut-être la meilleure de la profession. Si cette dernière possède un savoir-faire qui n'est plus à prouver, elle peut aussi compter sur l'avance technologique importante du Model 3.
Pour Namco, dont l'activité première est encore l'arcade, la politique du tout Playstation reste "la" contrainte principale. Ce nouveau jeu, baptisé provisoirement "NWFG" par Namco, joue à fond la carte du mapping pour gommer la faiblesse de la modélisation. Les décors font eux aussi appel au même procédé. Cependant, rien à voir avec Virtua Fighter 3 et sa 3D inégalée pour le moment. Au niveau du game-play, le jeu s'apparenterait réellement à une suite de Soul Edge. A cela, rajoutez une pincée de prises à la Tekken 3, et on obtient un mélange qui devrait donner au produit final des atouts suffisants pour se frayer un chemin vers le succès. Reste que j'en connais qui doivent déjà penser à une conversion sur Playstation. Certes, il y a de très grandes chances pour que ce jeu, basé sur une carte supposée compatible avec la 32 bits de Sony, se retrouve, quelques mois après sa sortie, dans votre console préférée. Cependant, tout comme pour Tekken 3, la conversion sera difficile.

Les décors ne sont pas toujours très fouillés, ce qui marque les limites du System 12.

A quand le System 33 ? Peut-être au prochain AOU '98...



Annoncé comme la suite de Soul Edge, ce titre devra faire oublier l'échec de son prédécesseur.

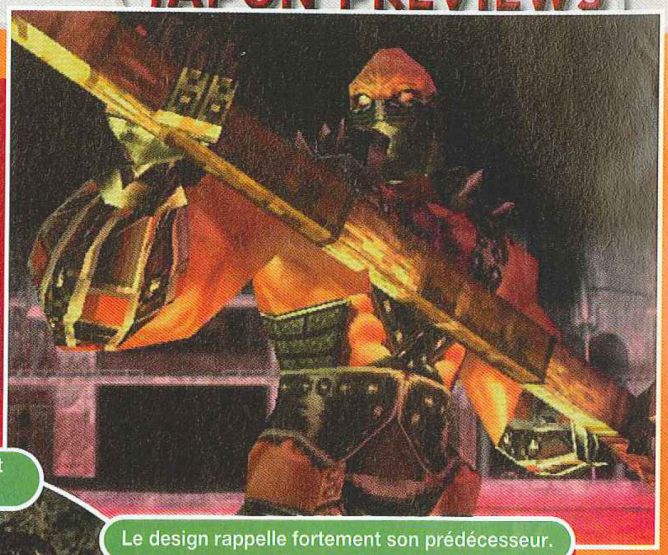


Dans certains niveaux chargés, Namco a encore recours au noir pour masquer l'absence de décors.

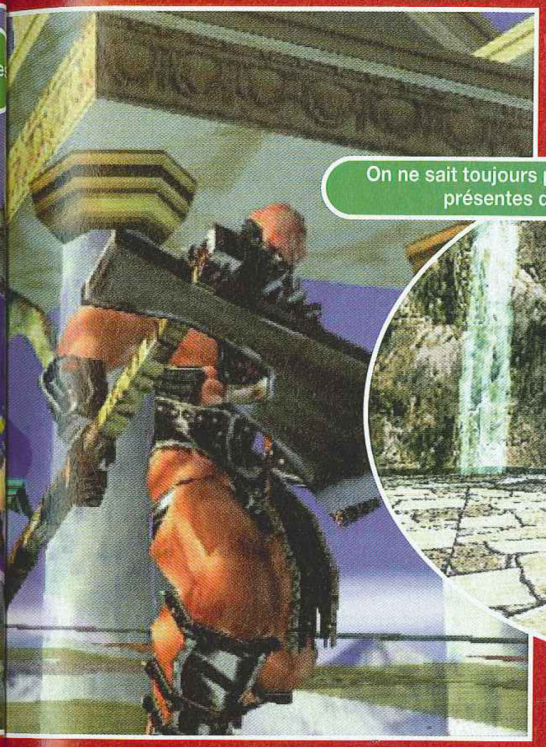
Le System 12 permet un jeu plus fin que le System 11 (Soul Edge).

Comme dans Soul Edge, les combats se dérouleront aux quatre coins du monde

ghting Game



Le design rappelle fortement son prédécesseur.



On ne sait toujours pas si les chutes d'eau seront présentes dans la version finale.

ARCADE

● Namco/98

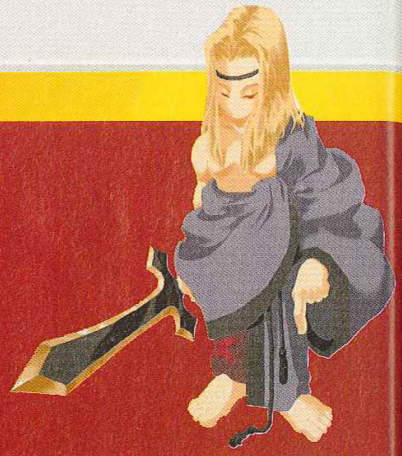
Le mapping permet de faire oublier la relative simplicité de la modélisation.

Encore sans titre officiel, ce jeu devra faire patienter le joueur jusqu'à Tekken 4.

EN ATTENDANT LA PS2 ?

Si les cartes System 11 et 12 sont de bonnes affaires commerciales pour Namco, elles commencent sérieusement à souffrir du fossé technologique qui les sépare du Model 3 de Sega et de la Cobra de Konami. Des jeux comme Tekken ne pourront se contenter longtemps de cartes compatibles Playstation. Le fameux System 33, qui tarde à voir le jour, pourrait néanmoins combler une partie du retard...

Solo Crisis



Après des années de mutisme, une équipe de légende est de retour. Elle nous avait fait rêver aux premières heures de la Super Famicom. Sa magie fonctionne-t-elle toujours ?

SATURN

Quintet/Janvier 98

Quintet, cela ne vous dit rien ? Et Actraizer ou Soulblader ? Eh, oui, ces deux titres avaient fait le bonheur de milliers de joueurs à travers le monde dès les premières heures de la 16 bits de Nintendo. Depuis, l'équipe de Quintet était restée dans l'ombre à développer pour divers éditeurs.

Quintet est donc de retour et Solo Crisis est né. A nouveau le Bien et le Mal s'affrontent. Chaque camp doit faire prospérer ses fidèles. A cette fin, vous disposez de sorts magiques pour préparer le terrain, bâtir, etc. Cependant, cette fois, les deux mondes sont séparés. Imaginez une planche. Sur une face, c'est le monde du Bien. Sur l'autre, l'Enfer. Maintenant, imaginez que cette planche est molle. Quand vous appuyez sur une face, cela produit une bosse sur l'autre. C'est tout le concept du jeu. Quand vous décidez de créer une montagne, cela produit une fosse chez l'ennemi. L'idée est géniale et débouche sur un jeu assez difficile. On peut engager des batailles en téléportant des troupes dans l'autre monde et recourir à des sorts offensifs et défensifs. Et plus vous avancez dans le jeu, plus vos pouvoirs magiques sont nombreux. On attend ce titre avec impatience en espérant que l'équipe n'a rien perdu de sa créativité pendant ces longues années d'hibernation.

Il faudra aider vos fidèles à se développer.

Le démon a mis une armée de fantômes sur pied.

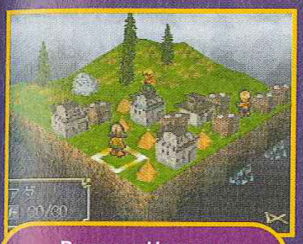
Les menus se présentent sous forme d'icônes faciles à utiliser.

Par moments, le zoom permet d'avoir une vue plus précise d'une situation.

Certaines cartes des contrées sous votre protection offrent une vision à la fois très large très précise.

Les deux mondes sont à la fois opposés et

CES POUVOIRS DE DIEU



BUILDINGS UP GRADE
A employer sur vos immeubles quand la population ou votre niveau augmentent.

EROSION ACIDE
Ce procédé permet de se débarrasser d'une partie d'un relief rocheux

EROSION PLUIE
Ce pouvoir aplanit le relief par la pluie ou le creuse.

EVAPORATION
Permet d'assécher les étendues d'eau pour construire dessus.

FIELD ROTATION
Faire tourner le décor permet d'avoir une vision complète.

INVASION
Vous pouvez envoyer vos armées envahir l'ennemi ou vous défendre.

MAKE LAKE
Permet d'apporter de l'eau quand elle manque.

MAKE RIVER
Vos fidèles auront toujours besoin d'eau pour vivre...

MAKE ROCK
L'action ennemie peut créer des rochers.

STORM
Détruit un rocher sans toucher au relief.

STORM 2
Pour détruire ses propres bâtiments.

UP SIDE DOWN
Pour mater le monde ennemi.

WARP ZONE
A créer pour transporter ses troupes dans l'autre monde.

EDITION APLANISSEMENT
On peut bien sûr aplanir le relief pour construire.

The Last Blade

Samurai Spirits s'en est allé du côté de la 3D, et The Last Blade arrive sur la 16 bits de SNK pour prendre la relève.

Engendré par le créateur de Samurai Spirits, The Last Blade était prévu à l'origine pour sortir avant le premier, mais les aléas du développement ont fait qu'il n'arrive que maintenant. Et comme les années ont passé, le projet a subi nombre de bouleversements pour se mettre au goût du jour.
The Last Blade (nom à l'exportation) est bien plus "japonais" que ne l'était Samurai Spirits. Les Combos et autres attaques spéciales font appel à des légendes et des croyances locales. Le jeu comporte 12 combattants de base avec autant de stages. L'ambiance est bien sûr au Japon médiéval, et on peut sélectionner l'un des deux modes de combat pour chaque personnage : vitesse ou puissance. Les commandes utilisent quatre boutons : coup faible, coup fort, Kick, Punch. L'ambiance sonore est dans la lignée de Samurai. Certes, cette section du jeu n'est pas encore terminée. Cependant, les bruitage des armes blanches ainsi que ceux des coup sont assez réussis. Le pari est tout de même osé pour SNK qui doit trouver un successeur au jeu le plus populaire de l'année 1996 au Japon. L'élève (Samurai Spirits) est-il devenu plus fort que le maître (Last Blade) au point que ce dernier ne puisse pas percer ? La réponse se trouvera dans les salles d'arcade, début 1998. Mais gageons que SNK, qui connaît bien son affaire, nous pondera un titre fort.

NEOGEO

● SNK/Début 98

Certaines attaques font appel aux éléments, comme ici l'eau.

Zantestsu nous prouve ici que le base-ball était pratiqué au Japon il y a fort longtemps !

Les attaques spéciales font appel aux légendes et croyances japonaises.

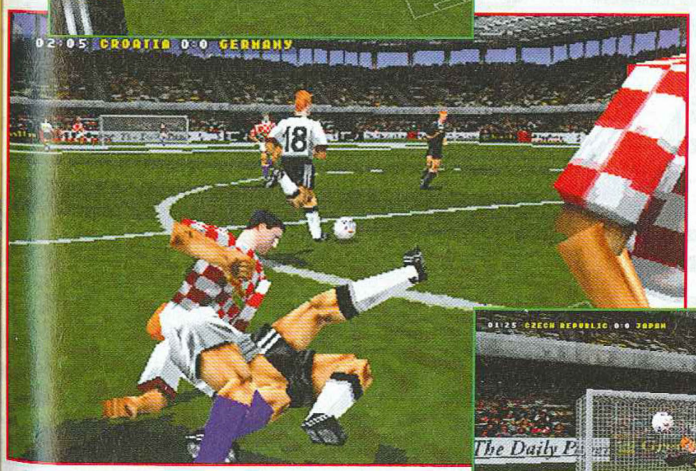
Le jeu est très imprégné de la culture du Japon du XVIe siècle.

Le niveau de Kyoto est l'un des plus beaux, avec ses feuilles aux couleurs de l'automne.

actua SOCCER 2

«Reste pas sur le banc de touche!»

Alan Shearer



Un réalisme encore jamais obtenu. Nouvelle technique de motion capture avec 10 caméras.

Une sélection des plus grandes stars du foot.

Les 64 plus grands clubs internationaux.

24 stades différents et le choix des conditions météo.

actua

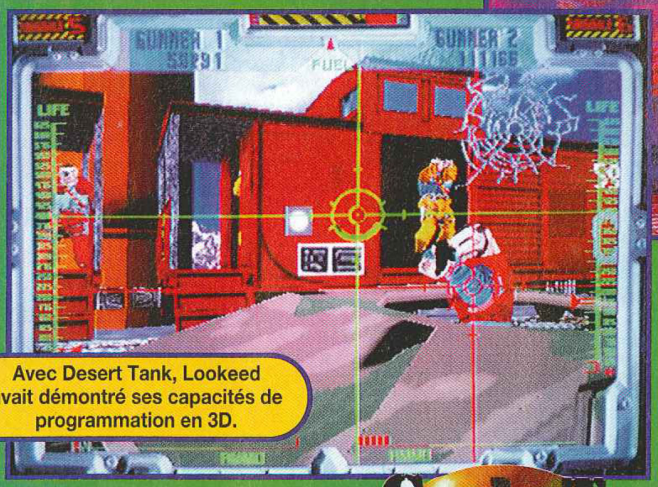
©1997 Grandslam International Ltd. All rights reserved.

Behind Enemy Lines

Voici un nouveau titre de Gun Shooting, mais qui, par bien des points, n'est pas tout à fait conforme à la ligne des jeux Sega. Explications...

ARCADE

● Sega/1998



Avec Desert Tank, Lookeed avait démontré ses capacités de programmation en 3D.

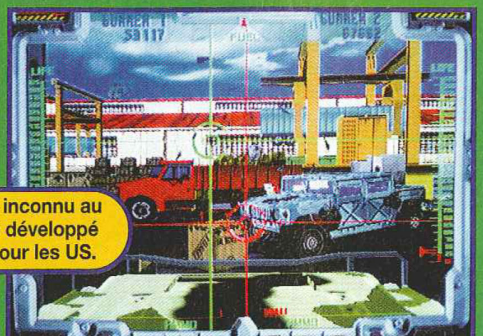
Bizarre... Les terroristes sont toujours très bien armés, non ?

En 1999 (tiens, c'est pas très loin), le monde est en paix (mouais...) et s'est organisé en une alliance appelée New Global Alliance (NGA). Une organisation mafieuse proclame l'indépendance d'un Etat bidon. La NGA décide alors d'envoyer une unité d'élite, Coalition Against Terrorism (CAT) pour les anéantir et... zzz... Bon, le scénario n'est pas top mais dans un Gun Shooting, cela importe peu, car le but est clairement d'éliminer tout ce qui bouge à l'écran !

Ce Behind Enemy Lines est en fait le second titre de l'équipe Lookeed-Martin dans le monde du jeu vidéo. Le premier était Desert Tank. Conçu en 3D mappée et sur Model 2, il se rapproche totalement d'un Operation Wolf de par son système de jeu et son thème. Moins technique qu'un Virtua Cop mais également moins bourrin qu'un Gun Blade NY, il offre un nouveau challenge aux joueurs un peu désœuvrés depuis le génial The House of Dead et le superbe Jurassic Park 2.

Il faut cependant le reconnaître, le jeu a été spécialement designé pour le marché américain, et l'AM2 ou l'AM3 n'ont pas pu mettre le nez dans ce projet. Desert Tank fut un bon jeu. On espère que celui-ci le sera aussi.

Suivant les options ramassées, vous aurez accès au viseur laser, bien pratique.



Le jeu est encore inconnu au Japon car il a été développé principalement pour les US.

Asuncia

Habitué aux jeux de K-1, une discipline de sport de combat extrêmement populaire au Japon, Xing nous surprend avec l'annonce d'une série de RPG sur Playstation. Le premier à sortir est un certain Asuncia...

Les forces des Ténèbres se préparent une nouvelle fois à semer la terreur.

De qui frappe le plus, dès le début, est très certainement la beauté du jeu. Xing a déployé les grands moyens pour nous offrir du beau spectacle.
Pas question de 3D, mais de la 2D uniquement. Il semble en effet que les joueurs de l'Archipel soient revenus de l'esbroufe et réclament de vrais RPG.Dans Asuncia, pas de points d'expérience, mais des scores. Suivant la manière et la vitesse à laquelle vous allez réduire vos adversaires en bouillie, le score sera plus ou moins élevé. Donc, faites attention à votre stratégie ainsi qu'au temps.
A chaque partie, les cartes changent de manière aléatoire, même si le scénario ne bouge pas. Les événements, nombreux, se déroulent en temps réel. Si vous partez vous promener tranquillement, quelque part, une ville sera détruite par une horde de monstres. Faites donc attention aux informations et rumeurs colportées par vos différentes rencontres. Vous pourrez rallier 12 personnages à votre équipe, mais il faudra les chercher puis les convaincre de vous suivre. Outre un mode Scénario, on trouve un mode Battle sur huit niveaux au choix pour vous mesurer à l'ordinateur et apprendre à vous dépatouiller. Si l'aventure vous tente, sachez que vous serez lancé dans l'intrigue avec un minimum d'informations, vous devrez démêler par vous-même les liens complexes de l'intrigue et sortir victorieux. Un jeu à surveiller de très près en ces fêtes de fin d'année.

Votre équipe, réduite au départ, s'étoffera par la suite .

Les batailles demandent une bonne gestion de chaque personnage.

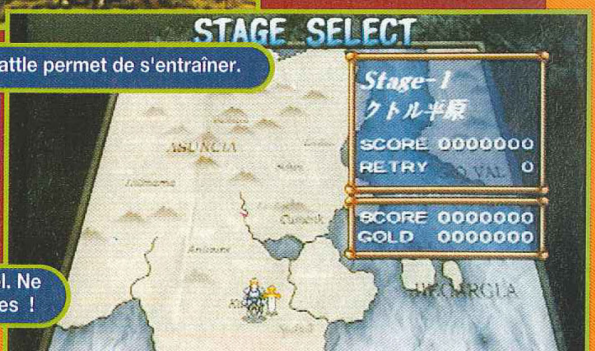
Le jeu comporte différentes cartes, assez vastes et déterminées aléatoirement.

PLAYSTATION

● Xing/Décembre

L'intrigue se déroule en temps réel. Ne manquez pas un brin des dialogues !

Le mode Battle permet de s'entraîner.



Real Bout Special

L'hiver est là, et SNK s'est transformé pour l'occasion en Père Noël ! En effet, sa dernière conversion sur Saturn, Real Bout Special, sortira le 25 décembre !

Fatal Fury est l'une des sagas de jeu de combat 2D les plus célèbres du monde. Ce concurrent direct de Street Fighter 2, semble avoir dépassé le maître. Il est vrai que la série des Fatal Fury a souvent renouvelé (notamment avec King of Fighters) un genre en stagnation.
Autant dire dès le départ que, comme d'habitude sur Saturn, la conversion est totale grâce à la cartouche RAM. Le jeu sortira aussi sur Playstation mais avec des éléments en moins pour s'adapter à la faiblesse de la mémoire de la machine. Le principe de Real Bout est désormais connu, avec des décors à détruire de chaque côté de l'écran pour projeter l'adversaire hors du ring. Sixième volet de la série, RBS propose 19 personnages de base dont 4 de plus que Real Bout (l'épisode précédent) : Chin Shinzan, Tung Fu Rue, Laurence Blood, Wolfgang Krauser. Le jeu inclut les deux lignes de combat dans un espace presque 3D assez réussi. Une option Special vous permet de corser le jeu et un mode Original propose des événements lors de l'aventure comme l'arrivée surprise d'un combattant.
Bref, la saga continue et les jeux de combat 2D n'ont toujours pas fini de faire parler d'eux. A la vue de la démo actuelle, c'est assurément un bon cadeau de Noël. Possesseurs de Playstation, il faudra attendre encore un peu.

Hon-Fu est capable de nouvelles attaques aériennes.

En passant sur la deuxième ligne, Andy échappe à l'attaque du vieux Tung.

L'embonpoint de Cheng est une arme redoutable.

Le combat entre Geese et Krauser promet d'être chaud !

SATURN

SNK/25 décembre

Club
Air Combat Platinum Pour PSX
Dark Forces Pour PSX
Independance Day Pour PSX ou Saturn
La Cité des enfants perdus Pour PSX
Les Chevaliers de Baphomet Pour PSX
Need for Speed 2 Pour PSX
Ridge Racer Revolution Platinum Pour PSX
Thunderhawk 2 Pour PSX
Virtua Cop 2 Pour Saturn
Profit
bénéficie
Club Eur
Aucun droit
Un Catalogue
gné de son C
trimestre : de
des démonstr
Des CADEAUX
Un Choix Exc
lisé : plusieurs
notre Catalog
Toute la prod
Sellers" Amér
Une Garantie
au "Prix Club
prix public), d
Supplémenta

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan !
pour acheter tes jeux moins cher !

Air Combat Platinum
Pour PSX

Alien Trilogy
Pour PSX ou Saturn

Andretti Racing 97
Pour PSX ou Saturn

Atlantis
Pour Saturn

Battle Arena Toshiden Platinum Pour PSX

Blam Machine Head
Pour PSX ou Saturn

Blazing Dragons
Pour PSX ou Saturn

Break Point Tennis
Pour PSX ou Saturn

Bust a move arcade 2
Pour PSX ou Saturn

Casper
Pour PSX ou Saturn

Command & Conquer
Pour PSX ou Saturn

Crash Bandicoot
Pour PSX

Dark Forces
Pour PSX

Destruction Derby Platinum Pour PSX

Die Hard Trilogy
Pour PSX ou Saturn

Duke Nukem 3D
Pour Saturn

Explosive Racing
Pour PSX

Fade to Black Platinum
Pour PSX

Fifa 96 Platinum
Pour PSX

Fifa 97
Pour PSX ou Saturn

Sport Challenge
Pour PSX

Formula Kart
Pour Saturn

Primal Rage
Pour PSX

G Police
Pour PSX

Independance Day
Pour PSX ou Saturn

ISS Pro
Pour PSX

Jonah Lomu
Pour PSX

Jurassic Park 2
Pour PSX ou Saturn

La Cité des enfants perdus Pour PSX

Last Bronx
Pour Saturn

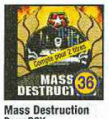
Last Report
Pour PSX

Legacy of Kain
Pour PSX

Les Chevaliers de Baphomet Pour PSX

Exhumed
Pour PSX

Mann TT Superbike
Pour Saturn


Mass Destruction
Pour PSX

Micro Machine
Pour PSX

NBA Jam Extrem
Pour PSX ou Saturn

Need for Speed 2
Pour PSX

Soulblade
Pour PSX

Excalibur 2555 AD
Pour PSX

Formula One 97
Pour PSX

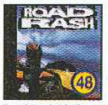
Final Fantasy VII
Pour PSX

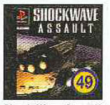
Wide Out 2097
Pour PSX ou Saturn

Rayman
Pour PSX

Rebel Assault II
Pour PSX

Ridge Racer Revolution Platinum Pour PSX


Road Rash Platinum
Pour PSX


Shock Wave Assault
Pour PSX

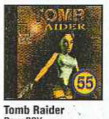
Odd'World
Pour PSX

Street Racer
Pour PSX ou Saturn

Tekken Platinum
Pour PSX

Tenka
Pour PSX

Thunderhawk 2
Pour PSX


Tomb Raider
Pour PSX

True Pinball
Pour PSX

Tunnel B1
Pour PSX

MDK
Pour PSX

Vandal Heart
Pour PSX

Virtua Cop 2
Pour Saturn

Virtual Golf
Pour PSX

Warcraft 2
Pour PSX ou Saturn

V Rally 97
Pour PSX

Tomb Raider 2
Pour PSX

Wipe Out Platinum
Pour PSX

World Wide Soccer 97
Pour Saturn

Wrecking Crew
Pour PSX

CAPITAL EDITION - PARIS

Jusqu'à **4 JEUX AU CHOIX 99F TTC CHACUN** + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 30/06/98

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

Si tu réponds dans les 8 jours

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel**

c+01-98

BON D'ESSAI GRATUIT

PS33

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Signature obligatoire

Pour les mineur, celle des parents ou tuteur. Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer.

Club Européen du Multimédia - Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 - SNC au capital de 100.000 F. - Siège social : 1, rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0 828 870 555

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN ™ PlayStation

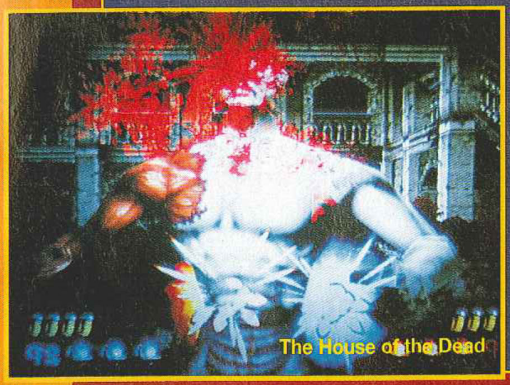
Par Téléphone, 0 836 670 505 1,49 F/mn

Par Minitel, 3615 CECD 2,23 F/mn

Chirdé ici

Tokyorama

SEGA FORUM

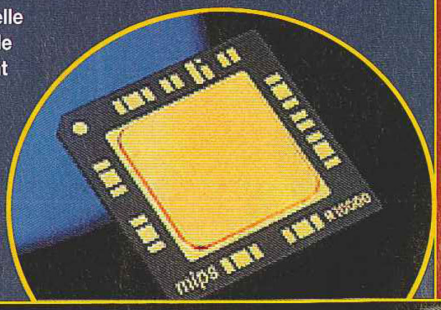


• Scud Race ou Daytona USA 2 ? La place est âprement disputée pour le lancement de la Saturn 2. Virtua Striker et Virtua Fighter 3 seraient déjà assurés d'une place. Selon une rumeur, Scud Race n'inclura pas de Porsche dans la version console, car Sony posséderait l'exclusivité des droits.

• The House of the Dead et Winter Heat sur Saturn. L'annonce est officielle, et les jeux sont attendus pour avril prochain.

SONY FORUM

• Sony vient d'annoncer officiellement l'existence de son CPU 64 bits. La nouvelle est passée presque inaperçue, car c'est la branche informatique professionnelle qui a eu la charge de l'annonce. Le R10000 est un processeurs Risc 64 bits dont les applications seront assez larges chez Sony. Et comme son petit frère était déjà dans la Playstation 32 bits, les spéculations vont bon train...



• Une nouvelle Playstation pour Noël. C'est officiel. Moins chère de 100 francs environ (750 francs), elle inclut un programme qui, comme pour feue la 3DO, affiche des animations psychédéliques lorsqu'on met un CD audio dans la machine. De plus, elle est accompagnée du nouveau pad analogique incluant un double vibrateur. Ne vous affolez pas, elle sortira exclusivement au Japon.

• La sortie de Resident Evil DC aux Etats-Unis a soulevé un vent de protestation qui s'est transformé, sur Internet, en appel au boycott des jeux de Capcom. L'objet du délit : la censure. La publicité du jeu indiquait la présence d'une version non censurée, fidèle à celle du Japon. Or si la version de REDC avait effectivement été remaniée, elle était toujours aussi censurée qu'avant, provocant la colère des joueurs qui se sont sentis lésés. A noter que la VF de REDC n'est pas censurée, sacrés petits veinards!

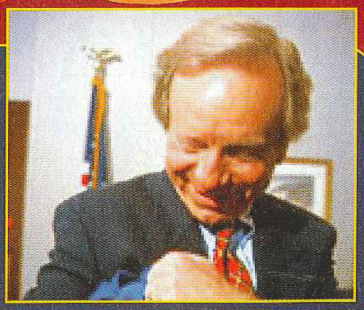
• Les ventes de jeux ne se portent pas trop bien, et les magasins ne commandent pas beaucoup de titres, car ils doivent déjà écouler ceux qu'ils ont en stock. Pour ne pas voir ses ventes s'effondrer, Sony va devoir racheter jusqu'à Noël pas moins de 2 millions d'exemplaires de jeux PS.

NINTENDO FORUM

• L'oncle Nintendo va devoir s'acheter un nouveau coffre-fort ! Malgré les mauvaises langues, et il n'en manque pas, Nintendo se porte très bien ! Les derniers résultats dépassent les espérances du géant japonais. A l'heure actuelle, les profits ont augmenté de 63,4%, soit 392 millions de dollars. Le résultat annuel grimpe de 14,8% et passe à 928 millions de dollars (pas loin du milliard !). La Gameboy connaît un vent de folie, avec des ventes corrigées de 8,5 à 9,5 millions de machines vendues en moins d'un an (la fin de l'année japonaise est fixée au 31 mars). La N64 s'est vendues à 5 millions d'unités en 6 mois aux Etats-Unis et seulement à 430 000 exemplaires au Japon sur la même période. Fin septembre, on comptait 8,6 millions de PS contre 2,47 millions de N64 au Japon. On compte 11,5 millions de N64 dans le monde.

• Outre la sortie début 98 de 2 modèles de flingue à la Virtua Cop, la N64 va accueillir, courant 1998, un contrôleur spécial qui permettra de commander le jeu à la voix. Les progrès sont tels en la matière que Nintendo a donné son feu vert. Cela va ouvrir les portes à de nouveaux types de jeux, mais aussi permettre aux handicapés d'accéder au monde du jeu vidéo.

ET LES AUTRES...



• Les démocrates sur le sentier de la guerre. Un certain Joseph Liberman va rendre publique la liste des jeux violents et la communiquer aux parents. A quand une liste des films violents et des séries télé débiles ? Autant protéger les jeunes jusqu'au bout. Les éditeurs japonais attendent ladite liste avant de réagir.

• NEC menace à son tour (voir News Bizness de ce numéro) 3D/fx de procès et s'allie avec Cyrix. 3D/fx parle à voix forte après ses déconvenues successives dans le monde de la console. Mais à parler trop fort, la langue fourche et, en dénigrant NEC publiquement, 3D/fx va retrouver le japonais au tribunal. Avocat aux Etats-Unis, quel pied !

• Intel relance son projet arcade. Au programme, Pentium 600 MHz et MMX2. Intel fait le tour des éditeurs américains pour préparer au mieux son entrée sur ce marché dominé effrontément par les japonais.

• Square est sur le point de faire un tabac avec son nouveau simulateur de course hippique, car ce dernier a trouvé 3 fois sur 4 la bonne combinaison de l'arrivée du tiercé local ! Une émission télévisée utilise ce jeu à la veille de chaque course majeure au Japon. Cette opération promotionnelle initiée par Square s'est donc transformée en une formidable publicité. Alors, simple coïncidence ou programme génial ?

• Bandai continue sa politique du tout Tamagotchi. Le japonais a enfin présenté son système d'accouplement entre Tamagotchi mâle et femelle. On linke les deux pour faire des bébés... Une nouvelle cartouche Gameboy a aussi été montrée. Elle incorpore une alarme qui se met en marche même quand la Gameboy est éteinte. Au secours !

NINTENDO64

Difintel

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - N

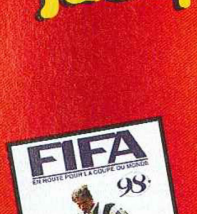
Viens fêter la nouvelle année 1998! Chez Difintel et profites des remises exceptionnelles!!!

jusqu'à -50%

sur les jeux vidéo d'occasion

Mario Kart
du 3D magique.

Golden Eye
James Bond en 64 bits.
C'est ULTIME !



Fifa 98

Lylat Wars

et bénéficie de ton
cadeau surprise
pour tout achat de jeux vidéo neufs
supérieur à 300F
sur remise de ton bon cadeau

Retrouve ton magasin
Difintel-Micro
près de chez toi

Extreme G

Cartes mémoires de couleurs
3 nouvelles colories pour les cartes mémoires PlayStation : transparent, transparent vert, transparent rouge. Plus de couleur pour plus de fun.

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	30	Alès	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66	49	Angers	49100	57, rue Baudriere	02 41 25 34 27
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	30	Nimes	30000	2 bis Place de la Calade	04 66 36 26 77	51	Chalons en Champ	5100047, rue de la Marne		03 26 68 49 49
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	33	Bordeaux	33000	La Tête dans les Nuages	05 56 48 53 76	54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74	33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85	55	Verdun	55100	5, Av. Garibaldi	03 29 86 78 08
06	Nice	06000	20 rue Lepante	04 93 92 99 88	33	Bordeaux	3300	25, rue Judaique	05 56 79 05 52	56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	34	Agde	34300	CC le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71	57	Forbach	57600	1 place Aristide Briand	03 87 88 67 16
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00	57	Metz	57000	58 en Fournirue	03 87 74 65 70
13	Istres	13800	3 Galerie de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95	38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68	57	Thionville	57100	47 Bis rue de l'ancien Hopital	03 82 53 80 81
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00	38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Prefecture	03 84 72 68 67	61	Alencon	61000	15, rue aux Sciours	02 33 26 11 00
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68	39	Lons Le Saunier	39000	33, rue saint desire	03 84 24 41 59	64	Biarritz	64200	60 Av. Edouart VII	05 59 24 39 07
27	Evreux	27000	7 Bd. du Jardin Levêque	02 32 38 63 47	40	Dax	40100	CC DAX 2000, galerie marchande Mammouth	05 58 56 29 03	62	Calais	62100	159 Bd. Lafayette	03 21 19 07 00

69	Lyon (2ème)	690	71	Le Creusot	713	74	Annecy	740	75	Paris 17	750	77	Chelles
69	Lyon (8ème)	690	73	Chambery	730	74	Aix les Bains	731	75	Paris19	750	76	Rouen
71	Macon	710				74	Annemasse	741					

el-Micro

ÉDIA - NEUF - OCCASION

réservé aux lecteurs, de Consoles+ sur remise de ce coupon et pour tout achat de produits neufs supérieur à 300F.

nom _____

prénom _____ Age _____

adresse _____

❑ Nintendo 64 ❑ PSX ❑ Saturn

Achète! Vends! Echange!

Cool Boarders 2

...a glisse dans tous ses états ! ...ensations nouvelles, courses folles ...e snowboard. Cette nouvelle ver- ...ion est presque déjà un classique.

SPÉCIAL BONNES AFFAIRES*

-5% de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille jaune

-10% de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille verte

-25% de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille bleue

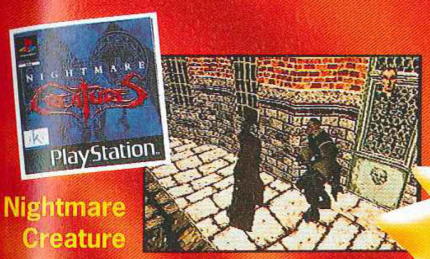
-35% de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille orange

-50% de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille rouge

Dépêche-toi !!!

Il n'y en aura pas pour tout le monde...

*offre valable à partir du 1er janvier 98, non cumulable avec d'autres promotions en cours et dans la limite des stocks disponibles



Nightmare Creature

Quand vos pires cauchemards deviennent réalité ! Votre destin est entre vos mains. Pénétrez dans cette atmosphère inquiétante et combattez les monstres qui se dressent sur votre chemin.

Offre valable à partir du 1er jan. 98 et jusqu'au **20 janvier 98** dans tout le réseau Difintel-Micro

Steel Reign

Il vous faudra des nerfs d'acier ! Des scientifiques ont créé un tank nouvelle génération. Vous êtes aux commandes. Une seule issue possible : la Victoire...

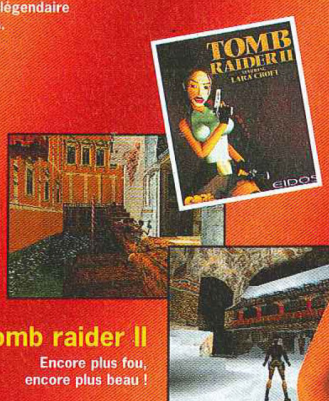
Duke Nukem 3D

Un DOOM like légendaire pour gros bras.

Final Fantasy

Time Crisis

PlayStation



Tomb raider II

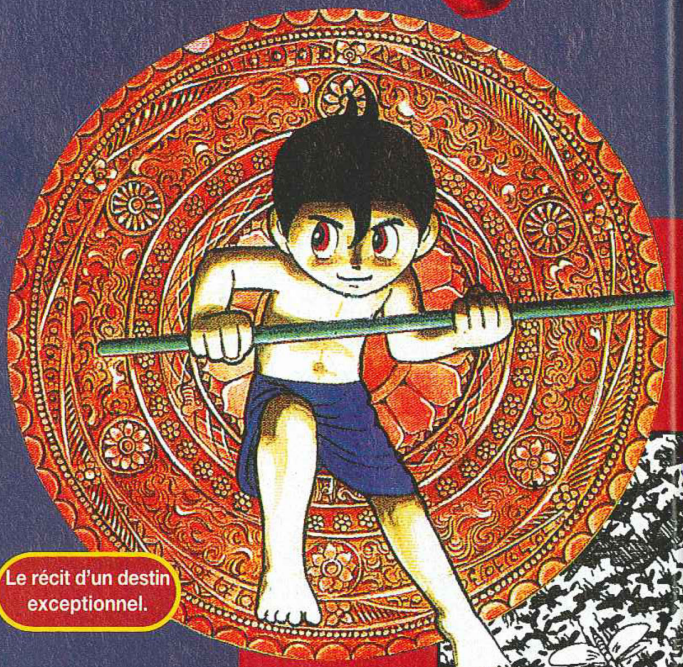
Encore plus fou, encore plus beau !

69	Lyon (2ème)	69002	27 rue du Tupin	04 78 37 15 70	78	Elancourt	78990	CC des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	94	Champigny	94500	22 rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
69	Lyon (6ème)	69008	14 rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84	78	Montigny le Bretonneux	78180	14 Bis place Paul Claudel	01 39 44 06 76	94	Charenton / Bercy 2	94220	CC Bercy 2 Place de l'Europe	01 43 78 69 30
71	Macon	71000	19 rue Gabriel Jeanton	03 85 39 39 52	81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	94	Maison Alfort	94700	5 Av. de la République	01 48 93 35 14
71	Le Creusot	71200	189 rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	83	Draguignan	83300	9 rue Labat	04 94 68 92 55	94	Nogent sur Marne	94130	34 rue des Héros Nogentais	01 48 75 76 32
73	Chambery	73000	5 rue Trésorerie	04 79 62 27 22	83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94	Orly Vite	94310	CC Orlydis B place du Fer à Cheval	01 48 92 04 03
74	Annecy	74000	Galerie de l'emeraude - 64 rue J-Jaures	04 50 52 86 02	83	Toulon	83000	24 rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91	94	St Maur	94100	5 rue du rod point de Créteil	01 48 86 55 32
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage 8 rue du Casino	04 79 34 08 01	84	Valréas	84600	54 cour J-Jaures	04 90 28 12 00	94	Villejuif	94800	1 rue George Lebigot	01 46 78 43 76
74	Annemasse	74100	CC Shopping Etrembrières	04 50 87 23 14	89	Auxerre	89000	54 rue de Paris	03 86 72 95 60	95	Argenteuil	95100	23 rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
75	Paris 17	75017	142, Bd Berthier	01 47 64 15 96	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	95	Pontoise	95300	17 rue de l'Hotel de Ville	01 30 75 17 61
75	Paris19	75019	54 rue de Meaux	01 42 02 08 08	91	Vey Chatillon	91170	16 place des martyres de Chateubriand	01 69 21 24 64	95	St Gratien	95210	10 place François Truffaut	01 34 17 11 33
76	Rouen	76100	129 rue St Sever	02 35 73 68 50	92	Neuilly sur seine	92200	9 rue de Longchamps	01 47 45 17 97	95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau - 1 le Marché	01 39 92 47 16
77	Chelles	77500	11 rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	92	LevalloisPerret	92300		01 47 48 05 93	98	Noumea	98800	139 RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
77	Fontainebleau	77300	4 rue de la Cloche	01 60 71 91 14	93	Bagnolet	93170	CC BelEst 28 Av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01					
77	Meaux	77100	3 rue Darnetal	01 64 34 29 08	93	Livry Gargan	93190	Cité Cesar Collaveri	01 43 51 03 54					
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	93	Villemomble	93250	20 Av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69					

NOUVEAUX MAGASINS : Castres, Limoges, Beziers, Asnières.

Bouddha

Ce bouddhisme est une religion qui effectue une percée en France. Si vous n'êtes pas encore familier avec cette culture, c'est le moment d'y remédier. Car avec "Bouddha" vous allez découvrir une autre façon de penser et d'appréhender la vie...



Le récit d'un destin exceptionnel.

Osamu Tezuka est le père de ce manga. Même si son dessin, qui utilise la ligne claire comme celui d'Hergé, est d'une grande simplicité, il n'en est pas moins très expressif. Mais, surtout, Tezuka sait raconter une histoire. Avec lui, foin de scénario bancal, les intrigues sont amenées astucieusement. Bref, c'était l'auteur idéal pour réaliser un manga sur la vie de Bouddha. Mais ne vous méprenez pas, il ne s'agit pas d'un "documentaire" sur le père du bouddhisme. Ce manga se lit très facilement et l'intrigue est passionnante. Ce qui ne vous empêche pas d'essayer de comprendre ce qui se cache derrière certains passages. C'est, par exemple, plus accessible que "Ikkyu", mais le fond est tout aussi intéressant. Bon, revenons à l'histoire. En Inde, il y a très longtemps... le peuple était divisé en castes : esclaves, commerçants, soldats et, tout en haut de la pyramide sociale, les brahmanes. Il était impossible de changer d'état et les discriminations entre castes étaient très sévères. Le récit débute par les aventures de Tatta, un très jeune garçon qui appartient à une caste très basse, inférieure à celle des esclaves... Une caste dont les membres sont considérés comme des bêtes. Un lien particulier unit Tatta aux animaux : il peut entrer dans leur corps. C'est un garçon très spécial, déluré, franc et naturel, un voleur aussi... Il est en complet décalage avec le monde dans lequel il vit qu'il voit d'un œil vierge, n'hésitant pas à remettre en question des principes qui sont des évidences pour d'autres. S'il est l'acteur principal de ce manga, d'autres personnages interviennent, de telle sorte que chaque aventure illustre un principe de vie. En toile de fond de ce récit, on retrouve la naissance de l'enfant qui deviendra Bouddha. "Bouddha" est un manga à lire absolument par tous ceux qui s'intéressent à l'Asie, car cette culture est autant imprégnée du bouddhisme que la nôtre l'est du christianisme, et ces "clefs" sont indispensables pour mieux se comprendre... Enfin, et c'est une évidence, il est toujours enrichissant de découvrir d'autres façons de penser. J'espère vous avoir convaincus. Bonne lecture...

Editeur: TONKAM

Mangaka : O. TEZUKA

Version : FRANÇAISE

Ce lapin s'est jeté dans le feu pour que l'homme puisse le manger...

Un nuage sur

Tatta échange son corps avec celui d'un cheval.

Un nuage de sauterelles s'abat sur la population.

ZAAAH

HEH... ÇA FAIT UNE DRÔLE D'IMPRESSION D'ÊTRE MANGÉ...

ELLE EST FROIDE, SA BOUCHE !

Tatta offre sa vie pour que ses amis puissent manger des œufs de serpent.

L'enfant vient de sauver le général, il ne sera plus esclave !

ÊTRE VOTRE FILS ADOPTIF ! ÊTRE VOTRE HÉRITIER ! MAIS BIEN SÛR QUE J'ACCEPTE !... C'EST POUR MOI UN GRAND HONNEUR !

C'EST D'ACCORD !!

JE SERAI VOTRE FILS ADOPTIF !!

LA REINE MÂYÂ, UN JOUR, RÊVA QU'UN ÉTRANGE ÉLÉPHANT BLANC À SIX DÉFENSES PÉNÉTRAIT DANS SON CORPS PAR LE FLANC...

ET CHAQUE MOIS, ELLE REFIT CE MÊME

La reine Maya va bientôt mettre au monde un enfant qui deviendra très important pour l'humanité.

BRAVE CHEVAL, J'AI BIEN PEUR QUE TU AIES FAIT CE LONG VOYAGE INUTILEMENT. MAÎTRE ASITA N'EST PAS ICI

NOUS SOMMES DÉSOLÉS ...

Shadow Lady

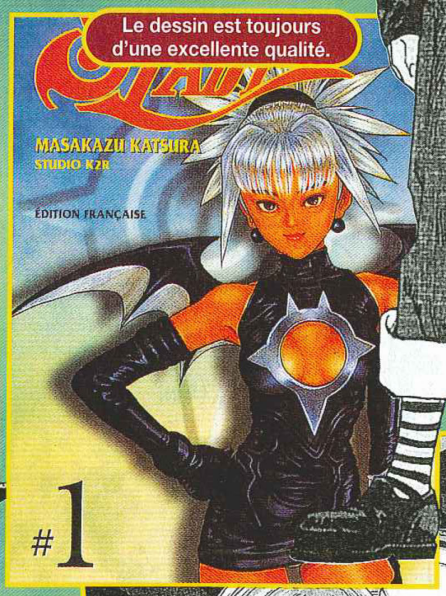
M. Katsura, est un mangaka populaire en France puisque, après "Video Girl Ai", "Wingman" et "DNA2", c'est au tour de "Shadow Lady" d'être traduit en français. Alors, ce manga est-il aussi bien que les précédents ? Mérite-til qu'on s'y intéresse ? Eh bien à vous de le découvrir...

Editeur : TONKAM

Mangaka : M. KATSURA

Version : FRANÇAISE

Je pense que vous êtes conscients du fait qu'au cours de sa carrière un mangaka traverse des hauts et des bas... et puis, on ne peut pas réussir toutes ses séries... D'autant que la plupart des auteurs de mangas écrivent aussi leur scénario. Bref, toutes ces circonlocutions, pour vous dire que "Shadow Lady" n'est pas vraiment une réussite. Certes, on y retrouve une qualité graphique, notamment dans les vêtements et les personnages, rarement égalée, mais il faut croire que Katsura tourne en rond dans ses scénarios.
Vous aurez encore droit au triangle amoureux, mais là, la poésie de "Video Girl" a été remplacée par un humour un peu incongru. L'héroïne, une jeune fille timide, se transforme en cambrioleuse au moyen d'un maquillage qui ferait passer Cat's Eyes pour un modèle de discrétion. Elle possède alors, au choix, la vitesse du lièvre, l'agilité du chat... Mais, comme pour l'armure de Wingman, ce pouvoir ne dure pas très longtemps. Vous l'aurez, "Shadow Lady" est un manga qui ne se prend pas au sérieux et à lire au second degré. Pour ma part je n'y ai vu qu'un ouvrage perdu dans la masse des séries existantes... Sans doute l'illustration d'un manque d'inspiration de la part d'un auteur de grand talent.



Le dessin est toujours d'une excellente qualité.

Shadow Lady dans toute son exubérance.

C'est bien sûr le jeune premier.

recycle ware
2, rue
75001
Tél. 01
NE
Recyc
IMPO
vos a
que v
IM
Destr
Form
Total
Air C
Adida
Alien
Doom
Fade
Fifa 9
Legac
Raym
Road
Tekke
Ridge
Time
IM
Panze
Sega
Virtua
Virtua
Blazin
** Dans la limite des stocks disponibles. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 03/12/97.

Paris, Lyon, Antony, Pontault-Combault et bientôt Evry 2...

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation et plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
R. d. C. - À côté de "Loisir & Création"
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 PONTAULT COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2
91022 Evry Cedex
NOUVEAU

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Tobal N°1	99 F	Resident Evil	149 F	Suikoden	169 F	Tenka	219 F
Formula 1	79 F	Project X2	129 F	Tomb Raider	149 F	Syndicate Wars	169 F	Tilt	219 F
Total NBA' 96	79 F	Raging Skies	129 F	Vandal Hearts	149 F	Wipe Out 2097	169 F	V-Rally	219 F
Air Combat	99 F	Street Racer	129 F	2Xtreme	169 F	Worms	169 F	Rapid Racer	229 F
Adidas Power Soc.	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Area 51	199 F	Colony Wars	249 F
Alien Trilogy	99 F	Andretti Racing	149 F	Com. & Conquer	169 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Croc	249 F
Doom	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Dest. Derby2	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Fighting Force	249 F
Fade to Black	99 F	Crash Bandicoot	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Jurassic 2	199 F	Final Fantazy 7	249 F
Fifa 97	99 F	Jet Rider	149 F	ESPN Extr. Sports	169 F	MicroMachine V3	199 F	Formula One 97	249 F
Legacy of Kain	99 F	Little Big Advent.	149 F	Lost Viking 2	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	G-Police	249 F
Rayman	99 F	Need for Speed 2	149 F	Overblood	169 F	Sim City 2000	199 F	Nuclear strike	249 F
Road Rash	99 F	Pandemonium	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Soul Blade	199 F	Oddworld	249 F
Tekken	99 F	Perfect Weapon	149 F	Sampras Tennis	169 F	Tekken 2	199 F	OverBoard	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Porsche Chall.	149 F	Soviet Strike	169 F	ISS Pro	219 F	Panzer General 2	249 F
Time Commando	99 F	Rage Racer	149 F	Spider	169 F	Road Rage	219 F	Warkraft 2	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** SATURN

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Dark Saviour	99 F	Tomb Raider	99 F	Die Hard Trilogy	169 F	Touring Car	219 F
Sega Rally	79 F	Daytona	99 F	World Wide Soc.	99 F	Resident Evil	199 F	Warcraft 2	219 F
Virtua Fighter 2	79 F	FIFA 97	99 F	Com. & Conquer	129 F	Sonic Jam	199 F	WW Soccer 98	249 F
Virtua Fig. Remix	79 F	Panzer Drag. Zwei	99 F	Doom	129 F	Dragon Force	219 F	Duke Nukem 3D	249 F
Blazing Dragon	99 F	Rayman	99 F	Bug Too	169 F	Jurassic Park 2	219 F	Sonic R	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 03/12/97.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Le Tombeau des l

Kaze Animation sort pour cette fin d'année un chef-d'œuvre de l'animation japonaise tiré du très émouvant roman de Nosaka.

Ce film d'animation a été réalisé en 1988 par Isao Takahata, qui a adapté le roman d'Okiyuki Nosaka, "La Tombe des lucioles", écrit en 1967. Le film est sorti en 1996 dans les salles obscures françaises. Pour ce qui est du point de vue purement technique, on ne peut être qu'admiratif devant le travail réalisé. Le dessin est vraiment excellent et rend de manière très réaliste les sentiments des protagonistes. Les décors sont d'une finesse et d'une beauté incroyables. L'animation ne souffre aucun défaut... Bref, même si ce n'est pas le plus important, on a affaire à une œuvre d'une grande qualité technique. Mais tout ceci n'est fait que pour servir une histoire très touchante. L'action se situe au Japon, pendant la Seconde Guerre mondiale. Eté 1945, les Américains bombardent Kobé avec des bombes incendiaires. Deux enfants réchappent du massacre. Leur père est dans la marine, et ils sont sans nouvelles de lui, alors que leur mère succombe à ses blessures. Les deux gamins se retrouvent seuls dans un monde déchiré par la guerre. Ils partent habiter dans leur famille proche... Mais là, on les regarde de travers : ils ne "font rien", ce sont des bouches en plus à nourrir. La plus jeune pleure souvent, et le malaise s'installe... Se sentant rejetés de ce monde cruel, ils prennent la décision de partir seuls. Ils trouvent refuge dans un bunker, volant de quoi manger, mais cela ne peut durer... Le soir, les lucioles leur offrent un spectacle merveilleux, mais la nourriture se fait rare...
On ne peut rester de marbre devant cette histoire, qui montre non seulement la cruauté de la guerre, mais aussi comment celle-ci rend les gens égoïstes. Au lieu de s'entraider dans ces moments où ils en ont le plus besoin, au contraire, les gens se renferment. "Le Tombeau des lucioles" est un film très émouvant (prévoyez un mouchoir), vous en aurez les larmes aux yeux !

Éditeur : KAZE ANIMATION

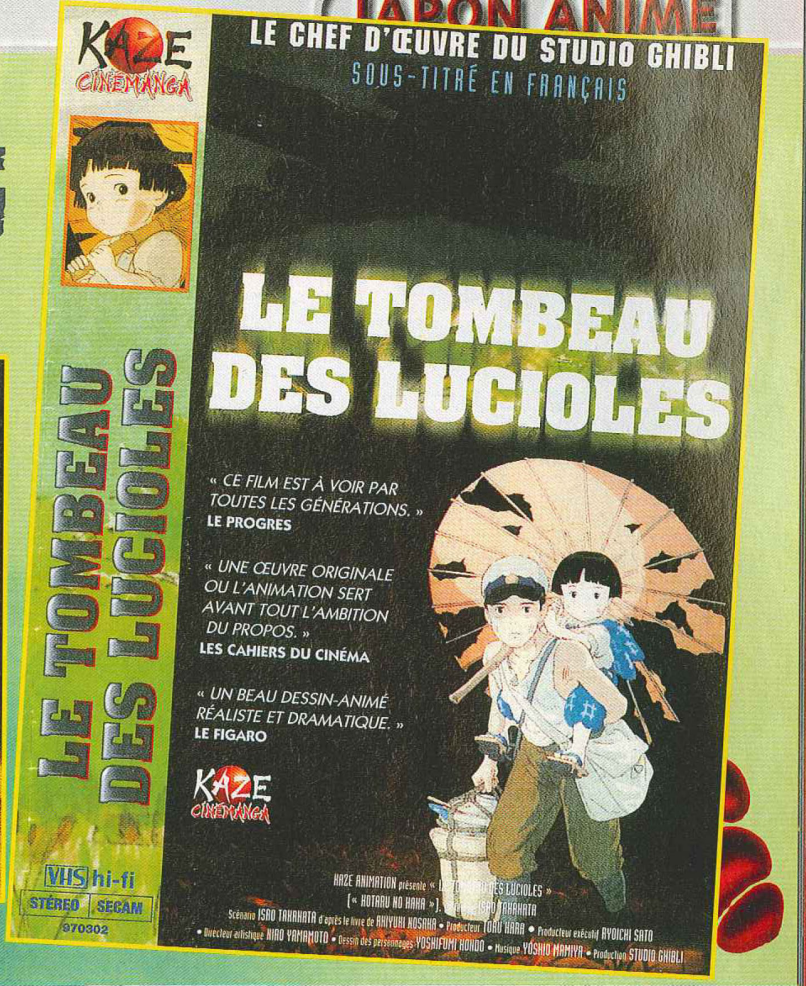
Auteur : ISAO TAKAHATA

Version : FRANÇAISE

Les lucioles un soir d'été...

Le bain est l'occasion pour les enfants de s'amuser.

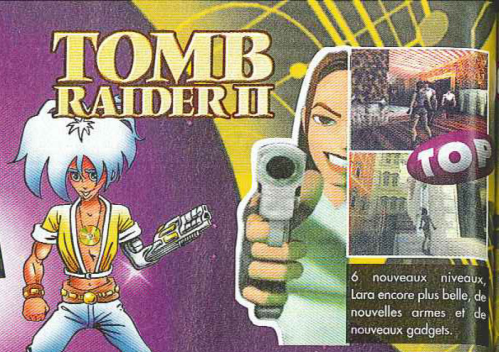
Lucioles



PHONECAFÉ, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



6 nouveaux niveaux, Lara encore plus belle, de nouvelles armes et de nouveaux gadgets.

Echapper aux pièges sadique de ce jeu de plateforme en 3D

Niveaux immenses et très variés, visitez tout le château de Dracula.

Un des jeu d'aventure le plus attendu de l'année, indispensable !!!

Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash.

Installez vous au volant de bolides pour une course à travers la nuit.

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

QUIMPER CENTER
Galerie de Kereon
02.98.64.29.15

VALENCIENNES CENTER
1, place Tournai
03.27.47.30.60

ST QUENTIN
4, rue du Gouvernement
(CONSULTER LE MINITEL)

NEUCHATEL
rue Seyon 32
032.724.12.55

CREIL CENTER NOUVELLE ADRESSE
75-77, rue de la République
03.44.25.56.64

GENEVE 4
Cc de Meyrin
av. feuillasse 24
022.980.07.80

ST NAZAIRE
28, av. de la République
(CONSULTER LE MINITEL)

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

RENNES ANCIEN SEQUENCE NEWS
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

SIGNY
Cc de Signy
022.363.03.09

YVERDON LES BAINS
Galerie des Ramparts 11
024.426.58.00

GENEVE 3
rue des eaux vives 63
022.700.83.83

CHAMBERY
120, rue Croix d'Or
04.79.60.03.81

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.78.60.33.60

THIONVILLE
21, rue de l'ancien Hôpital
03.82.54.44.11

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT FERRAND	Tél : 04.73.28.02.27
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.68.34.05.11
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	(consulter le Minitel)
ST QUENTIN	(consulter le Minitel)
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.54.44.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

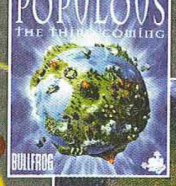
SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
NEUCHATEL	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80
Toute personne qui aurait été lésée ou trompée en contactant l'ancien numéro

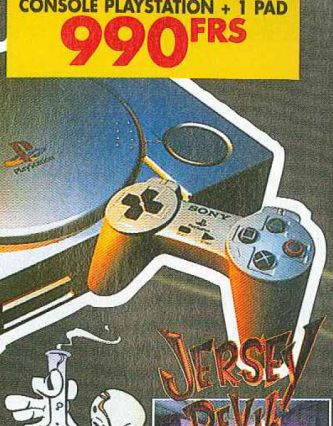
COMPO 04.72.72.06.11

Au volant de voiture, combattez en duel à travers des mégapoles futuriste.



Une nouvelle façon d'incarner Dieu.

Traitez les urgences et enrayez les épidémies le plus rapidement possible



Les tribulations de trois héros de la mythologie grecques.

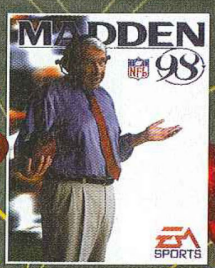
Attention de ne pas tilter votre Playstation avec ce nous jeu de flipper.

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

Le jeu de plateforme 3D qui manquai à votre Playstation.

DOCK GAMES VOUS SOUHAITE UNE BONNE ANNÉE 98

Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D.



Superbe simulation de Football américain.

Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.

Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.

Un jeu de plateforme avec plus de 50 stages, dont certains de stratégies.

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

Mario et ses bolides tout en 3D. de 1 à 4 joueurs. avec ses 20 circuits.

CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

NEWS

Etat des lieux
SONY TOUJOURS TRIOMPHANT

● **Alors que Nintendo s'apprête à réaliser environ quatre fois le profit de Sega sur l'exercice 97, Sony devrait finir son année fiscale avec des profits records pour la seconde année consécutive, et ce grâce à la Playstation. Il est d'ailleurs à noter que Sony caracole toujours en tête des parts de marché de consoles 32/64 bits avec plus de 18 millions de consoles vendues dans le monde, contre 9 millions pour Sega et 12 millions pour Nintendo. Reste que malgré ces bons résultats, Sony est attendu au tournant par nombre de sociétés financières japonaises. Selon celles-ci, il suffirait qu'un seul des éléments qui expliquent les bons résultats de Sony (un yen faible, les ventes de Playstation et les bons chiffres du département Cinéma qui, jusqu'alors, était déficitaire...) ne remplisse pas le même contrat l'année prochaine pour que Sony "se tourne vers de nouveaux secteurs d'activité pour continuer à se maintenir dans cette position". Il y en a toujours qui ne reculent devant rien pour gâcher le plaisir des mieux lotis...**

Console nouvelle génération
LE "PROJECT X" EN GESTATION AUX STATES

● Comme la Jaguar et ses 64 bits, c'est une nouvelle fois des Etats-Unis que part la première offensive 128 bits. Ce projet de console, baptisé Project X, est développé par d'anciens membres d'Atari au sein d'une société du nom de VM Labs. En plus de compter parmi ses membres des programmeurs et des techniciens de haute volée, VM Labs s'est également offert la collaboration du responsable de la section R&D de Sony of America, Bill Rehbock, qui rejoindrait leur rang en tant que vice-président en charge du développement des jeux. Pour expliquer son départ, Rehbock annonce qu'il n'aurait pas "quitté sa place à Forster City si VM Labs ne lui avait pas présenté quelque chose de vraiment bluffant" et, surtout, "si un fabricant n'était pas derrière pour assurer la pérénité du support". D'après les informations de notre correspondant au Japon, ce serait un géant de l'électronique japonais qui aurait déjà signé, mais personne n'est encore en mesure de préciser de qui il s'agirait. En attendant, Tokyo ricane, car phonétiquement "Project X" signifie porc en japonais (véridique !). La grande faiblesse des constructeurs américains a toujours été de ne pas avoir su amener les Japonais à développer sur leurs machines. Peut-être qu'en les faisant marrer ils auront plus de chance !

Projet Mark 2
UN BIEN JOLI CERCUEIL...

● **La seule console au monde dont les composants électroniques finiront dans un frigo n'a toujours pas fini de faire parler d'elle. Ou plutôt si. En guise de cercueil, voici le design définitif qu'aurait dû présenter feue la M2 si les gars du marketing de Matsushita ne l'avaient pas jugée "peu compétitive sur le marché".**
La bête aurait d'ailleurs dû être commercialisée avec un pad très proche de celui de la Nintendo 64 (à la seule différence que les deux excroissances extérieures n'étaient pas aussi

puisqu'un slot à l'arrière de la console permettait l'insertion d'une carte-modem

■ **GROS SOUS.** 3D/fx ne réclame pas moins de 105 millions de dollars de dommages et intérêts à Videologic et NEC en réparation des torts causés lors de l'annulation de l'accord avec Sega pour son projet Dural. 3D/fx accuse NEC d'avoir "obligé Sega à rompre l'accord" ; d'avoir "engager une compétition déloyale" ; et d'avoir "eu accès aux technologies confidentielles de leur société"...

■ **PROFITS MONSTRES.** D'avril à septembre 96, Bandai a réalisé un bénéfice de 14,4 millions de dollars. Sur la même période, cette année, Bandai va réaliser environ quatre fois cette somme, soit la bagatelle de 54,2 millions de dollars. Et tout ça grâce à quoi ?

3617 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1 Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2 Laissez vos coordonnées.
3 Faites votre choix.
4 Nous vous l'envoyons chez vous.
5 Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

NOUVEAUTÉS
- Oddworld
- transport Tycoon
- Formula 1 97
- Parappa the Rapper
- Nuclear Strike
- Croc
- Mass Destruction
- Rapid Racer
- Battle Arena Toshinden 3

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Superstar Soccer PRO
- V-Rally
- Etc...

PC CDrom

Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès

ILS ARRIVENT...

■ **R-Type revient.** Irem annonce la sortie sur Playstation de R-Type, une compilation de ses deux titres mythiques de l'arcade : R-Type et R-Type II, pour février au Japon. Cette version devrait comporter des séquences FMV supplémentaires et surtout une démo du prochain épisode sur Playstation : R-Type Triangle, qui n'est rien d'autre que ce shoot mythique en 3D.

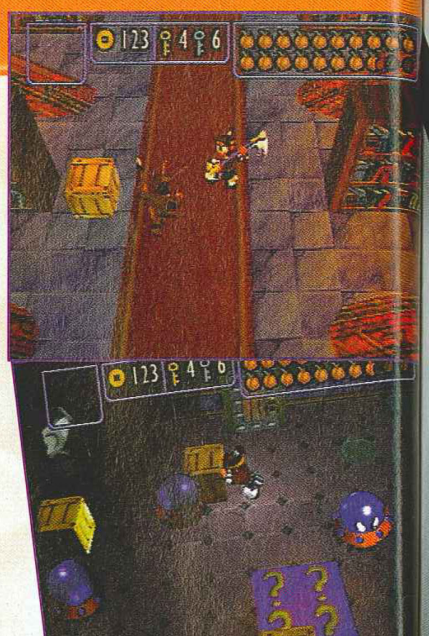
■ **Samurai Shodown 4 Special.** Devant l'insistance des fans, SNK a craqué. L'éditeur propose une version spéciale de Samurai Shodown 4 avec la possibilité de jouer avec l'adorable Cham Cham, qui avait desertée SS depuis le deuxième volet. C'est donc la première fois qu'elle va se retrouver avec son frère Tam-Tam. Comment Cham Cham peut-elle avoir Paku Paku à ses côtés, alors qu'il n'est nul autre que son frère Tam-Tam déguisé ? Quelle histoire !

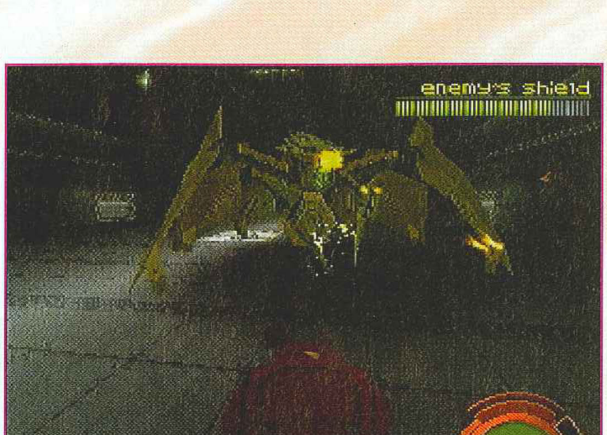
■ **Le "Puyo Cake".** Les Japonais ne savent plus quoi inventer ! Compile va proposer pour Noël une édition limitée du gâteau "Puyo"). Deux types de gâteaux seront proposés : le "Puyo Cake Kit" (un gâteau à la crème avec des bonbons) et le "Family Set" (le même gâteau mais vendu avec une bougie et des lunettes pour voir danser des puyos dans la flamme de la bougie !). Mais où va-t-on?

■ **VSD Jeux Passion.** Pour son premier hors-série consacré aux jeux vidéo, "VSD" s'en est donné à cœur joie : un dossier spécial sur Lara Croft (avec de chouettes photos de Vanessa Demouy dans la peau de Lara), des portraits de Myamoto et David Perry, et d'auteurs contemporains comme Weber ("les Fourmis"). 29 francs chez les marchands de

Monkey Hero (PS)
ZELDA REVISITÉ

● S'il y a bien une chose dont les développeurs de PAM ne se cachent pas, c'est que leur source d'inspiration principale fut Zelda. Leur RPG/action vous propose d'incarner un personnage (vu de haut), qui se baladera de châteaux en donjons... Ce perso pourra utiliser différentes armes mais également se servir de multiples sortilèges puisque sa quête le mènera à la découverte des huit chapitres manquants du Livre de l'histoire de la magie. Apparemment, rien d'ébouriffant du point de vue de la réalisation, mais une aventure qui s'annonce extrêmement riche en action et en découvertes.





Ghost In The Shell (PS)
ENFIN EN VERSION OFFICIELLE !

● Ghost in the Shell sur Playstation arrive en mars en version officielle. Adapté du manga de Shirow, ce jeu propose d'investir le Fujikoma, sorte de coccinnelles cyber qui pourra blaster tout ce qui traîne, sauter et s'accrocher aux murs... Vous allez faire évoluer ce caisson sur pattes dans une douzaine de missions particulières dont la finalité réside le plus souvent dans la destruction primaire, et comme de bien entendu des séquences en DA seront proposées entre chaque mission (l'intro est d'ailleurs renversante). Préparez-vous à blaster.

Dead Ball Zone (PS)
DBZ REVIENT !

● Non, en fait ce jeu n'a rien à voir avec DBZ, si ce n'est les initiales de son titre ! Ce n'est rien d'autre qu'un titre de sport à la croisée du hand, du basket et du foot, dans lequel la violence a la part belle. Ainsi, il sera possible d'arracher les membres mécaniques de vos adversaires ou d'exploser littéralement le goal pour lui marquer un but. Bref, vous pourrez vous en mettre plein la tête, mais nous aurons le temps de vous en reparler plus en détails dans nos

PARIS
PARIS/REPUBL
5, bd Voltaire - 750
Tél : 01 43 38 96 3
PARIS/GOBELIN
57, avenue des Gob
Tél : 01 47 07 33 0
PARIS/REPUBLI
7, bd Voltaire - 750
Tél : 01 47 00 94 8
PARIS/SAINT-G
73, bd Saint-Germai
Tél : 01 43 54 50 0
REGION PA
ASNIERES
95, avenue de la Ma
Tél : 01 47 91 49 4
BRUNOY
16, rue Pasteur - 91
Tél : 01 69 39 55 8
CERGY PONTOIS
Centre Commercial 3
7, Grand Place - 950
Tél : 01 30 31 25 2
ISSY LES MOULI
Centre Commercial «
Tél : 01 47 36 17 0
PUTEAUX

Chez ULTIMA on échange ou rachète tes jeux CASH !

BIENTÔT LA COUPE !
NE RESTE PAS SUR LA TOUCHE
FIFA 98...
SUR PLAYSTATION : 369 F
SUR NINTENDO 64 : 499 F
ULTIMA TE REPREND
FIFA 97 80 F,
ISS PLAYSTATION 150 F,
ISS 64 200 F*

La NINTENDO 64 pour MOINS de 300 F !*

* ULTIMA reprend ton ancienne console jusqu'à 699 F, selon la marque et l'état, et te propose "la 64" à 999 F, fais le calcul ! Encore mieux : ULTIMA rachète aussi tes anciens jeux à prix ARGUS : pour un peu...

la NINTENDO c'est cadeau !

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY
16, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

AIX EN PROVENCE
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12

AJACCIO
5, avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 81

ALENÇON
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43

ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
Tél : 05 62 05 32 62

AVIGNON
54, rue Carreterie - 84000
Tél : 04 90 16 90 37

BASTIA
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

BORDEAUX
203, rue Sainte-Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

BRIVE
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

CARCASSONNE
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74

CASTRES
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

CHALON SUR SAONE
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

DAX
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

LA ROCHELLE
14, rue Pas du Minage - 17000
Tél : 05 46 41 80 81

LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
Tél : 02 43 53 36 80

LE MANS
Centre Commercial République - 72000
Tél : 02 43 23 35 92

LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

LILLE
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

LYON
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

MILLAU
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01

METZ
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

MONTPELLIER
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000
Tél : 04 67 92 97 59

NANCY
Galerie Saint-Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

NIMES
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

PERPIGNAN
Centre Commercial - Cabestani - 66330
Tél : 04 68 66 52 11

PROVINS
14-16, rue Victor Arnoul - 77160
Tél : 01 60 67 68 21

ROANNE
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

RODEZ
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

ROUEN
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

ROYAN
62, bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

SAINT-MALO
75 bis, bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23

SAUMUR
7, rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12

STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

TOURS
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

VILLEFRANCHE
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

VOIRON
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1994

■ **Tomb Raider 2.5 et 3.** En plus de préparer un jeu avec le même moteur que Tomb Raider, mais avec un homme en guise de héros, Core Design vient d'annoncer qu'il développait un Add-On pour Tomb Raider II sur PC (du nom de Tomb Raider 2.5) et Tomb Raider 3 pour "une nouvelle console". Tout le monde s'accorde pour avancer qu'il tournera sur Dural.

■ **Sponsoring. Sega,** qui sponsorise les deux Mégane Renault d'Alan Menu et Jason Platon en Angleterre, peut se frotter les mains. Celles-ci viennent de remporter le championnat du Touring Car anglais juste au moment où sort leur jeu Sega Touring Car. Ça c'est du timing !

■ **Une nouvelle Snes.** Ce n'est malheureusement prévu que pour les Américains, mais apprenez qu'une Snes new look devrait sortir d'ici peu. On ne sait pas encore la forme qu'elle aura mais elle sera commercialisée avec Yoshi's Island pour un prix avoisinant les 600 francs (environ 100 dollars). La sortie de la bécane devrait correspondre avec les sorties d'Arkanoid, Kirby Dreamland 3 et Space Invaders. Bref, c'est donc dans un nouveau pot que les Ricains boiront leurs vieilles soupes...

■ **Le single de Nikky.** Après Lara, c'est au tour de Nikky (l'héroïne de Pandemonium) de sortir son single début janvier. On ne connaît pas encore le titre de la chanson, mais une chose est certaine : un clip en images de synthèse a été préparé.

■ **Il vendra plus vite que son ombre !** Nintendo US annonce que Diddy Kong Racing se vendra au rythme d'une copie toutes les deux secondes entre son lancement le 24 novembre et le jour de Noël. Cela représente 1,5 million de jeux vendus pour un profit estimé à

Wetrix (N64)

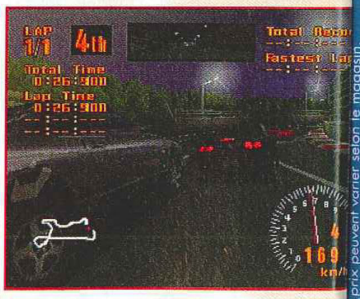
EVAPORATION, MR SPOCK !

● **Ce jeu de réflexion en 3D, réalisé par une boîte anglaise du nom de Zed Two, devrait enfin pallier le manque de jeu de réflexion digne de ce nom sur N64. Le principe est le suivant : vous devez mettre en place les pièces qui tombent du ciel de manière à créer de petites cuves qui accueilleront les ballons d'eau qui tombent. Une fois vos petites piscines remplies, il ne vous restera plus qu'à attendre que les boules de feu tombent dans l'eau, qui s'évaporera. Plus vous faites de vapeur et plus vous gagnez de points. Bien sûr, beaucoup d'événements viendront vous empêcher de construire tranquillement vos cuves (bombes, tremblements de terre, arc-en-ciel...). Un mode Multijoueur sera logiquement disponible.**

Gran Tursimo (PS)

LE FOSSOYEUR DE RAGE RACER ?

● Dévoilé dans notre dernier numéro, Gran Turismo sera certainement l'un des jeux les plus étonnants du début d'année 98 en matière de simulation de course sur Playstation. La version que Sony nous a fait parvenir totalisait huit circuits (Sony en annonce quinze !), une trentaine de voitures "réelles" avec licence (Sony en annonce plus de cent !), et un mode Arcade (un mode Gran Turismo, et un mode 2 joueurs en écran splitté devrait également être de la partie)... Bref, les seules prémices laissent rêveur ! Les sensations de conduite sont d'ores et déjà excellentes, l'impression de vitesse est bien là, le Replay vous donne l'impression de regarder une véritable course. Enfin, vous n'avez qu'"un concurrent de temps en temps" à la manière d'un Rage Racer, vous frôlerez bien des blocs compacts de caisses surgonflées, ne vous laissant que peu de répit. Vous l'aurez compris, ce Gran turismo s'annonce ravageur !



Silicon Valley (N64)

MON ROYAUME POUR UN ANIMAL !

● **DMA se fait une spécialité de proposer des jeux au concept vraiment particulier (voyez également GTA), et quand on voit le peu d'originalité dont font preuve certains grands noms du jeu vidéo, on ne peut que les en féliciter. Le principe de Silicon Valley est simple : ce n'est qu'en investissant le corps de certains animaux, qui bénéficient chacun d'habiletés spéciales, que vous pourrez évoluer dans un niveau. A terme, il vous sera même possible de juxtaposer vos animaux pour gérer, par exemple, un animal à tête de lion (qui pourra attaquer), corps de cheval et pattes de kangourou (pour sauter plus haut). Bref, ça a l'air bien délire**

Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

SCORE MANIA

Le défi en soi !

SPECIAL NOËL ! DES PRIX ! DES PROMO ! DES CADEAUX !

Revendez - Echangez - Achetez

Vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits et CD-ROM PC

S^T GERMAIN EN LAYE
42, rue de Paris
78100 S^T GERMAIN EN LAYE
(RER A)
✆ : 01 30 61 47 47
Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.

BOULOGNE
221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
✆ : 01 41 41 92 92
Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.

ITALIE 2
La Tête dans les Nuages
75013 Paris
Métro Place d'Italie
✆ : 01 53 80 3000
Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.

BREST
75, rue Jean Jaures
29200 BREST
✆ : 02 98 800 633
Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.

GENÈVE
Ouverture
JANVIER 98

NINTENDO 64

Prix des jeux neufs à partir de 369 Frs

CONSOLE NEUVE : **999 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

PSX

Prix des jeux neufs à partir de 299 Frs

CONSOLE NEUVE : **990 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

DIDDY KONG RACING

Enfin le digne successeur de Mario Kart. Trois types de véhicules différents, + des bons de fin de niveau. De 1 à 4 joueurs. Compatible Rumble Pack.

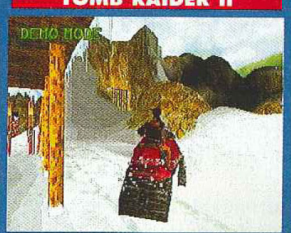
LAMBORGHINI

Voilà une simulation de voiture qui fait honneur à la N64.
de 1 à 4 joueurs. 6 circuits, 3 modes de jeu.

HERCULE

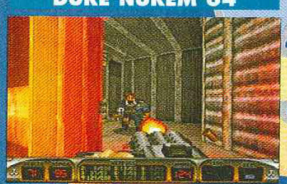
Disney est de retour et nous offre un sublime jeu de plateformes avec de superbes animations. Un jeu qui plaira aux plus jeunes et à leurs aînés.

TOMB RAIDER II



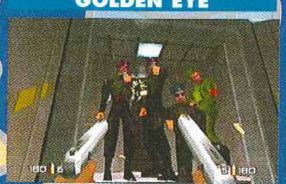
Retrouver Lara Croft dans une nouvelle aventure tout en 3D. Visitez Venise et pleins de nouveaux lieux. Un jeu à ne pas manquer !

DUKE NUKEM 64



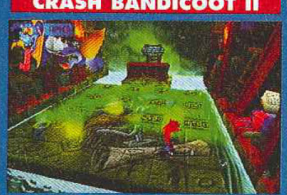
La meilleure version du jeu sur N64 ! De 1 à 4 joueurs avec la possibilité de jouer en équipe en mode scénario.

GOLDEN EYE



Le nectar du DOOM LIKE sur N64. De 1 à 4 joueurs. Compatible Rumble Pack pour plus de sensations. Un must à posséder !

CRASH BANDICOOT II



Crash est de retour dans de nouvelles aventures encore plus folles. De nouvelles aptitudes et toujours plus de fun !

BAPHOMET II

Endosser votre gabardine de Columbo et aidez George et Nico dans leur dernière enquête. Plongez dans le milieu de la drogue et affrontez d'horribles pouvoirs maléfiques.

SATURN

Prix des jeux neufs à partir de 199 Frs

OCCASION : **590 Frs**

Des jeux d'occasion jusqu'à 80 % moins cher !

Pour 500 Frs de jeux revendus, bénéficiez de 50 Frs de réduction sur votre prochain achat de jeu d'occasion. Offre valable jusqu'au 31/01/1998.

SEGA TOURING CAR

L'arcade à la maison grâce à SEGA et cette nouvelle simulation de course. Choix de véhicule et trois nouveaux circuits. Un rythme d'enfer et des musiques qu'on fredonne.

ATLANTIS

CRYO est de retour avec ce nouveau jeu d'aventure de toute beauté. Un challenge intéressant pour ceux qui aiment se casser les neurones.

CARTES A JOUER

MAGIC l'Assemblée
&
PORTAL

Disponible chez
Score Mania à Boulogne

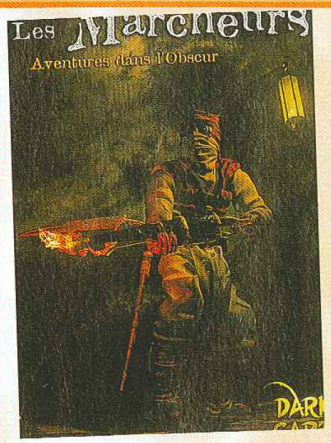
Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

■ **AEON, DÉBUT DU FEUILLETON COMIQUE.** A la suite, paraît-il, d'une plainte déposée par MTV, White Wolf serait contraint de changer en catastrophe le nom de son jeu, Aeon étant une marque déposée – même dans le domaine ludique – par la chaîne américaine. Problème : "Aeon", dont l'édition limitée a été tirée à un nombre indécent d'exemplaires, est déjà en boutique. L'éditeur devrait donc envoyer bientôt à tous les magasins un sticker "Trinity" (nouveau nom) à coller sur tous les bouquins déjà mis en vente. "Aeon" va-t-il devenir sous ce nom, désormais désuet, le collector ultime ? A suivre...

■ **SHADOWRUN FRANCE.** Ce supplément est sorti voici quelques semaines. Après "World of Darkness", c'est la seconde fois en un an qu'un jeu américain s'enrichit d'un supplément made in ici. Pas de réelle surprise au niveau du contenu : histoire et géographie de la France du XXIe siècle sont passées en revue par un auteur parfois inspiré, qui a le mérite de bien défricher le terrain.

■ **LYCANTHROPE'S MADNESS.** "Le Livre du conteur de loup-garou" vient d'être traduit. Comme d'habitude avec les produits White Wolf, ce players est d'autant plus vital qu'il complète véritablement le bouquin de base – comme si les auteurs n'avaient pas eu la place de tout mettre dans le jeu lui-même. Nouveaux rites, fétiches, tribus : il y a à boire et à manger dans ce supplément.

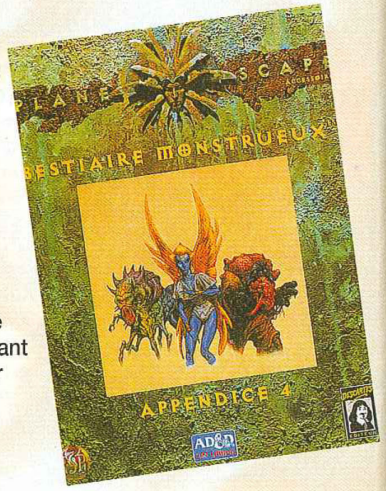
■ **INFO OU INTOX ?** On parle de plus en plus d'une nouvelle édition de "Teenage Mutant Ninja Turtles" chez Palladium, déjà responsable des deux premières. Vous y incarnez donc les petits copains de Michelangelo et Cie, dans le monde bien connu (et convenablement secoué et/ou craignos) des super héros en carapace et des pizzas au chocolat.



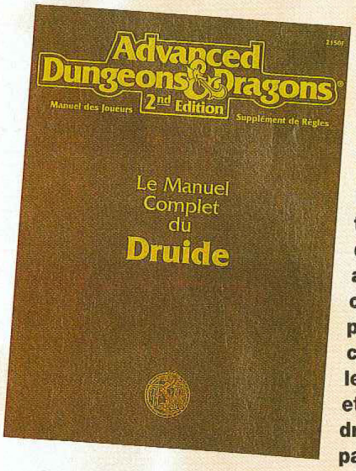
Les Marcheurs
PLONGEON DANS L'OBSCUR

● **A l'heure de la sortie du jeu en vidéo, "Dark Earth", le jeu de rôles, s'offre son premier véritable supplément. Soit un bouquin de 104 pages, consacré comme son nom l'indique aux Marcheurs, cette caste un peu à part dont les membres, bravant les interdits et les tabous, osent s'aventurer dans les ténèbres de l'Obscur. Coutumes, traditions, équipements, conseils pour monter une expédition, description des créatures de l'Obscur, tout y est, y compris un scénario. Le jeu, s'ouvrant sur l'extérieur, prend du même coup une dimension nouvelle. Il ne manque plus maintenant qu'une bonne campagne, que nos espions nous annoncent pour dans quelques mois.**

Planescape - Bestiaire monstrueux vol. 1
DES VERTS ET DES PAS MURS



● On l'a dit, répété, claironné et martelé : Planescape est l'univers AD&D le plus réussi, et sans conteste le plus innovant. Rien de tel qu'un coup d'œil à ce bestiaire pour s'en persuader. Au menu, pas moins de 70 monstruosités croquées par le crayon magique de DiTerlizzi, des Aasimon aux Yugoloth (on vous en passe et des meilleurs), accompagnées de caractéristiques et de détails sur les modes de combat, la vie sociale et les traditions de chacune de ces charmantes bébêtes. Le tout est tellement riche et convaincant que la simple lecture de ce supplément suffira sans peine à réveiller le scénariste qui sommeille en vous. Un second volume existe déjà mais n'est pas encore traduit.



Le Manuel complet du druide (AD&D)
LE MANUEL DE LA VIE AU GRAND AIR

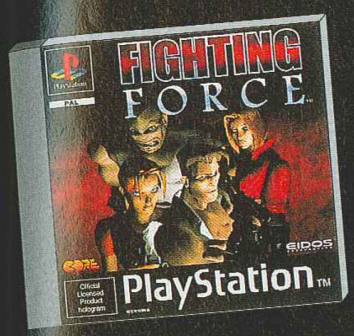
● **Les druides constituent certainement la classe de personnages la moins connue d'AD&D. Le manuel qui lui est consacrée suscitera-t-il de nouvelles vocations ? Il faut savoir en premier lieu que le druide n'est pas seulement un vieux type barbu en robe blanche, avec une serpe à la main. C'est avant tout un protecteur de la nature, capable de changer de forme et de lancer des sorts d'une grande puissance, surtout à hauts niveaux. En plus de faire le point sur les caractéristiques de cet écolo avant l'heure, le manuel présente dans le détail les traditions des druides et offre des conseils d'interprétation et de roleplaying (du genre : comment gérer une cérémonie druidique...). Au final, un investissement quasi obligé – si vous parvenez à oublier Panoramix.**

Casus Belli
COMMENT SORTIR DE LA JUNGLE ?

● Ce mois-ci, nous commençons avec "Casus Belli" un tour d'horizon des magazines de jeux de rôles présents sur le marché. Ce ne sera pas long : il y en a deux (plus un troisième, "Dragon", qui reste un peu à part). "Casus Belli" a pour lui le prestige de l'ancienneté (plus de quinze ans d'existence et 110 numéros), ce qui lui a parfois été reproché ("vieillot et poussiéreux", disent les mauvaises langues). Reste que "Casus", seul mensuel du marché, a résisté à toutes les tempêtes, là où une bonne demi-douzaine de confrères sont restés sur le carreau au cours des dix dernières années. Il doit bien y avoir une raison ! Disponible en kiosque pour

CONSOLES + Abonne-toi et choisis ton jeu !

1 an (11 nos) + 1 jeu au choix
= 399 F seulement au lieu de 732 F



Avec Fighting Force, prépare-toi pour le grand retour du beat them up. Un jeu de combat en 3D comme tu n'en as jamais vu.

Retrouve la plus grande star des jeux vidéo pour de nouvelles aventures. Lara part à la recherche de la Dague de Xiang, et devra affronter la mafia italienne et chinoise...

OFFRE FIGHTING FORCE

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (11 numéros) au tarif de 399 F au lieu de ~~732~~ F soit 333 F d'économie.
Je recevrai le jeu Fighting Force pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

72 FF

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

OFFRE TOMB RAIDER II

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (11 numéros) au tarif de 399 F au lieu de ~~732~~ F soit 333 F d'économie.
Je recevrai le jeu Tomb Raider II pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

72 TB

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

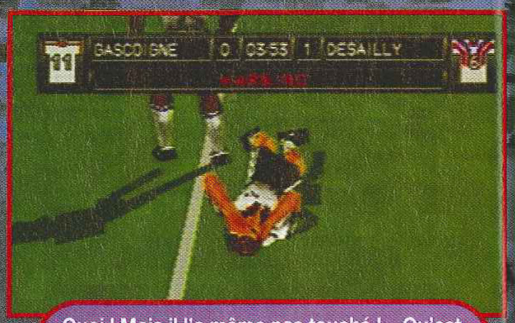
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

Pro Foot Contest 98
Complètement foot !

Le football n'est pas le sport le plus en vogue aux États-Unis et pourtant c'est bien une équipe américaine qui s'est mise au labeur pour développer cette simulation. Premières images.



Quoi ! Mais il l'a même pas touché !... Qu'est ce qu'il fait là, le Gascoigne ? Simulateur, hou... Vas-y Dessailly, bouffe-le !

Depuis les déboires de la NASL (North American Soccer League) en 82, c'est la Major Soccer League (MSL) qui se charge de gérer le monde footballistique américain. BMG a acquis les droits d'exploitation vidéoludique des douze équipes de cette ligue, mais Z-Axis (le développeur) annonce que vous pourrez également incarner tous les joueurs stars des championnats européens et quelques ex-dieux du stade comme Platini, Pelé ou Maradona. C'est donc vers le réalisme qu'a décidé de se tourner cette simulation. Un réalisme que vous retrouverez autant dans la jouabilité que dans l'aspect visuel, avec cependant quelques différences notables qui ne manqueront pas de faire tiquer l'œil averti.

Polygones ou sprites, il faut choisir

La première chose qui frappe est que l'on ne trouve que quatre changements de caméra possibles en mode 1 joueur, et aucun en mode 2 joueurs ! De plus, vous ne pourrez actionner les ralentis que pendant les temps morts (balle dehors, but...). La finalité est évidente : éviter les temps morts et garder un rythme de jeu effréné. Un peu plus, et ils nous enlevaient la pause...
Au niveau visuel, le choix pour la représentation des joueurs s'est porté sur les polygones et non sur les sprites. Rien de surprenant jusque-là.

Jouabilité, bicyclette et talonnade

Mais Z-Axis se targue d'avoir réussi à garder une jouabilité très honorable avec une animation de personnages en Motion Capture (saisie de mouvements). Que faut-il comprendre ? Pas simple à expliquer en quelques lignes : *"Généralement*, explique le chef de projet, *pour réaliser un mouvement, vous devez attendre que celui que vous avez commencé se finisse. Dans Pro Foot Contest, le joueur pourra redéfinir le mouvement de son perso ou la trajectoire de sa balle dans huit directions au moment même où il appuiera sur un bouton"*.
Logiquement, on perd en fluidité dans le mouvement, mais les réponses sont immédiates.
Or, on le sait, la jouabilité est la clef de voûte de tout jeu de sport qui se respecte.
En terme de structure, on retrouve un mode Tournoi, un Entraînement (assez réussi d'ailleurs). A chaque fois, il vous sera possible de regarder les stats des joueurs, leurs qualités et leurs défauts. Évidemment, toutes ces données auront une influence sur leur jeu en cours de match. Une partie "management" est également disponible : il semblerait que vous puissiez faire des deals entre équipes (pour acheter des joueurs stars, etc.) et des substitutions en cours de match.
Une fois sur le terrain, vos joueurs vont pouvoir réaliser tous les mouvements maintenant inhérents à toute simulation digne de ce nom (bicyclette

Pas de commentateurs barbants : ce sont les joueurs qui s'expriment en cours de match, avec des expressions propres à leur langue.

PLAYSTATION
● Z-Axis/Avril

Après un but, les joueurs font une petite parade. Amusant...

Regardez au loin, vous verrez une cible dans les buts. C'est la direction que vous donnez au ballon.

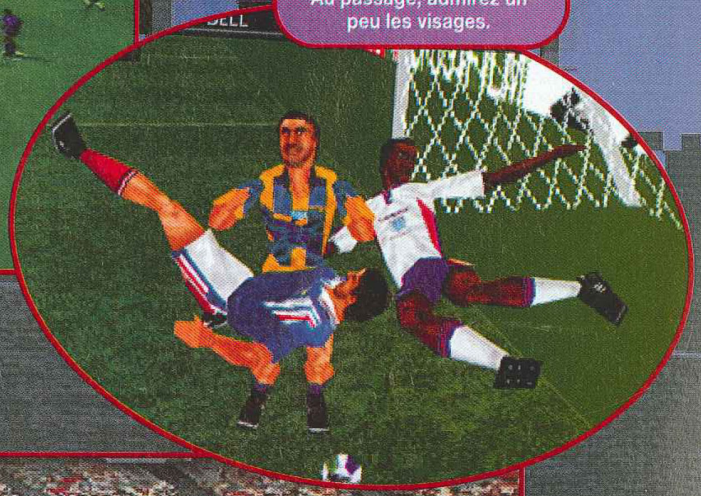
LE GOAL

Deux écoles s'affrontent en ce qui concerne les goals dans les jeux de foot. La première estime que le goal doit être dirigé par le joueur, pour plus de réalisme. La seconde qu'il faut laisser le goal en mode Automatique. Ici vous n'aurez même pas à vous poser la question : le goal est géré par l'ordinateur, que vous le veuillez ou non. Par contre, vous allez pouvoir choisir vos goals, avec deux éléments clés à prendre en considération : leurs attributs (passivité, tranquillité, ou agressivité...) et leurs performances (agilité, vitesse...). Désolé pour les adeptes de la première solution...

Un arrêt magistral de Fabien Barthez . Le seul problème, c'est que dans la réalité il a un petit bouc au menton et pas un poil sur le caillou. Pour la texture appliquée sur le visage, on repassera...

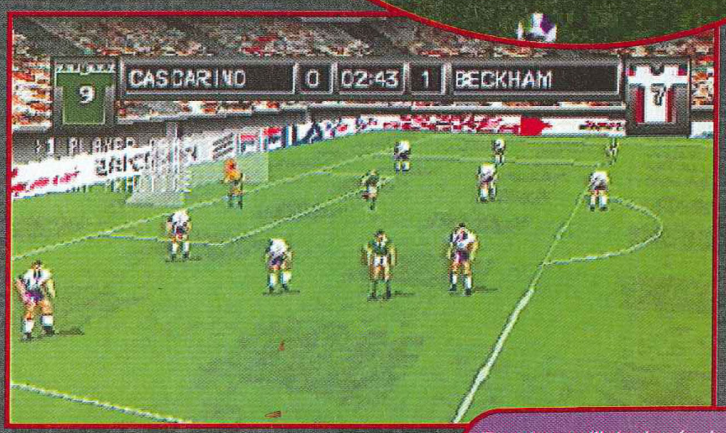
mais également deux types de passes et trois tirs (qui vont dépendre du mouvement engagé au moment du tir). Le dribble est séparé en deux catégories (rapide et lent) et vous aurez même la possibilité de feinter. Logiquement, vous aurez accès à tous les types de stratégie existants.
C'est donc à une simulation pure et dure que BMG et Z-Axis vous invitent. La version que nous avons visionnée n'était que très peu avancée et la jouabilité loin d'être hyper efficace. Reste que les graphismes sont vraiment chouettes et que les animations suivent bien. Nous en saurons un peu plus sur cette production américaine dans les mois à venir...

Un plan, en bas de l'écran, vous indique la position des joueurs.



Ça blaste devant les buts ! Au passage, admirez un peu les visages.

Vous voyez, grâce au plan en bas, les stratégies sélectionnées par les deux équipes. Débordez par les ailes !



Tous les maillots des équipes nationales ou internationales ont été respectés.

GEX 3D
Y a pas d'lézard !

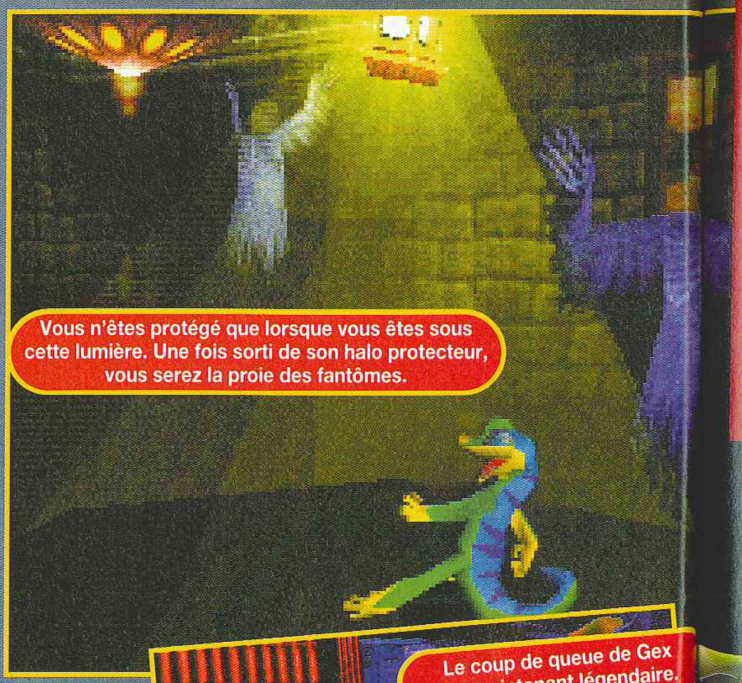
Pour cette suite, Crystal Dynamics a complètement bouleversé l'univers dans lequel évolue le personnage. D'un jeu de plates-formes vu de profil, Gex passe à un monde entièrement en 3D. A l'instar d'un Jersey Devil ou d'un Croc, Gex prend place parmi les titres en 3D intégrale qui préfigurent les jeux de plates-formes de demain.

SPY

C'est début 95, dans les processeurs de feue la 3DO, que Gex a vu le jour. Ce lézard bavard, fanatisé par son petit écran, nous offrait l'une des intros les plus impressionnantes du moment, et le jeu dans lequel il évoluait n'était pas sans atout : les pistes du CD étaient pleines d'expressions délirantes et la possibilité qu'avait Gex de se scotcher à un mur offrait des possibilités vraiment intéressantes. Les années passant, Crystal a transposé son univers sur Saturn, puis sur Playstation. Aujourd'hui, voilà Gex qui revient dans une suite haute en couleur. C'est un véritable challenge, autant pour les développeurs que pour les joueurs, qui n'est pas sans rappeler un certain Mario 64...

Chérie, il y a un gecko dans la télé !

Mais attention, même si Gex évolue maintenant dans un univers en 3D très différent du premier volet, les développeurs ont conservé nombre d'éléments qui faisaient son charme. Toujours aux prises avec Rez, son double maléfique, qui veut faire main basse sur les réseaux télévisuels, Gex est une nouvelle fois contacté par une organisation gouvernementale secrète qui va le projeter dans la "Media Dimension". "L'univers de Gex 3D est une parodie de nombreux films et de séries télé", nous explique le chef de projet. Ainsi, Gex se retrouvera selon les lieux qu'il traversera : dans l'univers de la série "Kung Fu", il revêtira un kimono, dans celui de "Star Wars", une combinaison de Stormtroopers, etc. "Vous dire de combien de films nous nous sommes inspirés pour réaliser les mondes de Gex 3D est impossible, nous sommes encore en train d'en développer de nouveaux !" Bref, on retrouve l'idée de départ du premier volet, mais beaucoup plus approfondie. Autre similitude avec le premier opus, les mouvements. En fait, les concepteurs ont tout fait pour conserver le game-play d'un jeu 2D et n'ont donc pas ajouté de nouveaux mouvements à Gex : il va pouvoir donner des coups de queue pour se défendre, user de sa langue pour attraper des insectes ou s'accrocher à une plate-forme, se scotcher aux murs, sauter... ▶



Vous n'êtes protégé que lorsque vous êtes sous cette lumière. Une fois sorti de son halo protecteur, vous serez la proie des fantômes.

Le coup de queue de Gex est maintenant légendaire.

En prenant une certaine pastille, Gex peut

Crystal promet des boss énormes et très marrants. Aucun n'était disponible dans la version que nous avons vu tourner.

PLAYSTATION

Crystal Dynamics

DE LA VARIÉTÉ DES MONDES

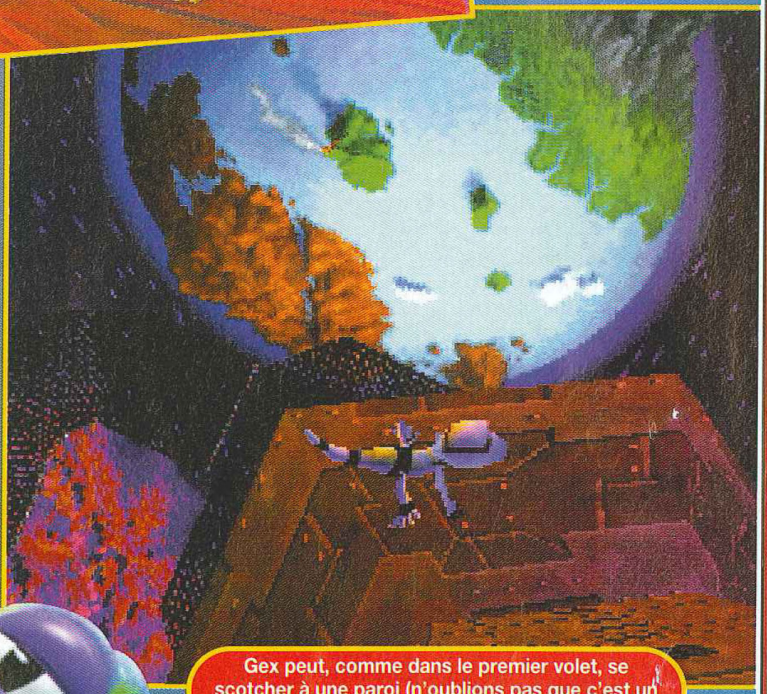
Tout le jeu se passe dans la télévision, ce qui fait que Gex va se balader de film en film. Rien que sur "l'alpha-version", nous avons dénombré une bonne dizaine de références à des films connus...

Ce niveau est le plus drôle que nous avons vu. Vous pouvez détruire les immeu-bles avec des grands coups de queue.

Certains niveaux vous obligeront à ramasser un certain nombre de bonus dans un laps de temps précis.

Dans le monde de "Jurassic Park", Gex est affublé d'une peau de bête.

Les ennemis dépendent du genre du "film" que vous traversez.



Gex peut, comme dans le premier volet, se scotcher à une paroi (n'oublions pas que c'est un lézard) et évoluer vers de nouveaux horizons.

Les angles de caméra sont parfois déconcertants, mais vous pouvez les modifier en fonction de l'action.

Les sources lumineuses viennent d'un peu partout et le résultat est sidérant.

WORK IN PROGRESS

▶ Tout ça avec un Gex en 3D, et un contrôle qui pourra s'effectuer au pad analogique.

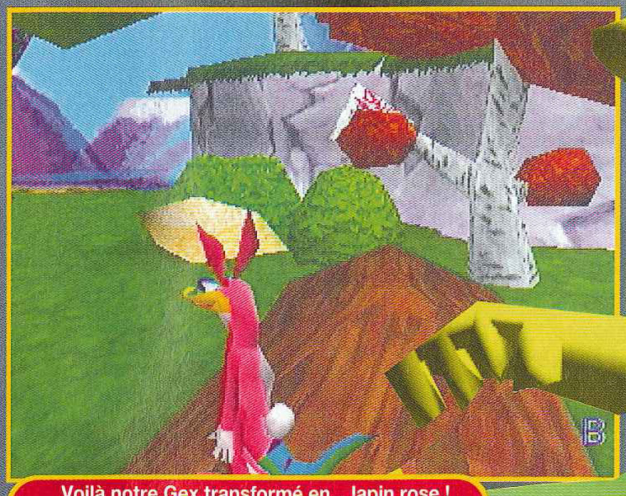
Gex 3D le bien nommé

Il a fallu bien de la patience pour arriver à créer le moteur 3D, "technologiquement bien supérieur à ceux déjà existants". En fait, il vous sera possible de diriger les caméras à la manière d'un Mario 64 (avec un peu moins de liberté, il est vrai) et, pour arriver à ce résultat, les développeurs ont dû pousser le hardware de la PSX jusque dans ses ultimes retranchements. Pour la petite histoire, sachez d'ailleurs que ce moteur 3D n'a pas été développé spécifiquement pour Gex. Les programmeurs travaillaient sur un nouveau type de moteur depuis quelques années et il s'est avéré qu'il collait parfaitement avec ce que les pontes de Crystal cherchaient pour lancer les nouvelles aventures de Gex. Dont acte. Bien sûr, il a également fallu modéliser le gecko pour l'intégrer dans cet univers. Au final, il bénéficie de plus de 3 400 étapes d'animation et d'une centaine de mouvements particuliers !

En attendant les plaisirs de l'oreille

D'après ce que nous avons vu du jeu (trop peu !), le soft devrait être étonnant. Les niveaux sont extrêmement variés, les challenges sont originaux et le game-play est déjà d'un très bon niveau. Malheureusement, aucune musique ni voix digit n'étaient implémentées. Or c'était l'un des aspects les plus poilants du premier épisode (le gecko n'est-il pas un reptile particulièrement bruyant ?). On attend donc la bande-son avec confiance... Doté d'un tel potentiel, Crystal a toutes les chances d'imposer Gex 3D comme une nouvelle référence. Mais cela est une autre histoire...

Lorsque vous verrez ce genre de traînée, vous pourrez vous scotcher au mur.


Voilà notre Gex transformé en... lapin rose ! Une copine pour Buggs, peut-être.

Dans le monde de james Bond, Gex se voit affublé d'un smoking. Classe.

Voici qui vous donnera un bon aperçu

ACHÈTE, VEND ET ÉCHANGE
TOUS JEUX VIDÉO,

DES PRIX, DES SERVICES,
DES CONSEILS ...

VIDÉOCAZ GAMES
LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

VIDÉOCAZ GAMES
VOUS OFFRE POUR 800F D'ACHAT
UN TÉLÉPHONE PORTABLE*

JOYEUX NOËL

SUPERS PRIX

ST NAZAIRE
47, av. de la République
Tél. : 02 40 22 70 70

LA ROCHE/YON
9, rue des Halles
Tél. : 02 99 71 23 36

CHATEAUBRIAND
5, rue Aristide Briand
Tél. : 02 40 81 82 21

PONTIVY
9 rue du tribunal
Tél. : 02 97 25 52 72

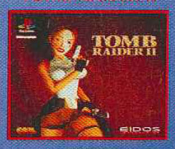
REDON
14, rue Notre Dame
Tél. : 02 99 71 23 36

MORLAIX
6, rue Haute
Tél. : 02 98 62 66 59

PROCHAIN AIX EN PROVENCE
1, rue des Etoiles
(Jas de Bouffan)
Tél. : 02 99 71 23 36

PROCHAIN SENLIS
rue du Chatel
Tél. : 02 99 71 23 36

TOMB RAIDER II



GOLDENEYE 007

CRASH BANDICOOT

EXTREME G

FINAL FANTASY VII

* - Un téléphone portable d'une valeur de 1300F.
+ Les frais de mise en service.
+ Les 2 premiers mois d'abonnement.
+ forfait 6H ou 10H.

LES JOUEURS D'ABORD ! LE FUN EN PLUS ...

EN DÉCEMBRE MINUIT OUVERT JUSQU'À

PARIS
76, Bd batignolles 75017
Tél. : 01 42 93 02 93

VPC TOP PRIX
01 42 93 02 93

VOUS AVEZ UN PROJET ?
CONTACTEZ NOUS, NOUS POUVONS VOUS AIDER.
TEL. : 01 42 93 02 93 - FAX : 01 42 93 01 98

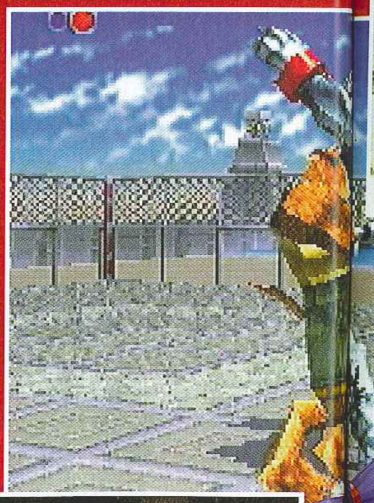
OFFRE NON CUMULABLE ET VALABLE JUSQU'AU 04/01/98 DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PREVIEWS

Bloody Roar

Quelle claque ! Dans le championnat des jeux baston 3D sur Playstation, Bloody Roar est en passe de remporter le titre. Au menu des ébats : des personnages lycanthropes, un rendu visuel hallucinant et un bon coup de griffes au géant Namco !

C'est un "petit" développeur d'arcade, Raizing Eighting, qui a été chargé de réaliser ce Bloody Roar.
La particularité de ce titre : vous faire incarner huit personnages qui vont se transformer en animal quand vous le souhaiterez (et quand votre barre d'énergie psychique le permettra). .
Et comme la majorité des jeux de baston actuels, Raizing est allé piocher nombre d'idées chez les collègues. Le style des combattants et les aires de jeu grillagées rendent hommage à Sega et à son Fighting Vipers. On retrouve aussi le système développé par Capcom pour son Vampire Hunter : la barre de vie se recharge dans une certaine mesure si vous n'enchaînez pas contre votre adversaire.
Le soft est donc très complet. En plus des habituels modes Arcade et Versus, on trouve un mode Extra dans lequel vous pourrez participer à un Time Attack, un Survival ou à un entraînement.
Vous aurez la possibilité d'activer ou désactiver l'option Rave (qui vous permet, une fois transformé en bête, d'accélérer votre perso mais en perdant petit à petit de l'énergie psychique), et aussi de paramétrer vos options très complètes (voir encadré).
Dans le feu de l'action, cinq boutons prédominent : les boutons de pied, de poing, de Beast (qui vous permet de vous transformer quand vous avez assez d'énergie), le bouton Rave et le bouton Cancel. Les mouvements pour réaliser vos coups spéciaux sont assez proches de ceux de Fighting Vipers (charge arrière, boule de feu, etc.) et, franchement, les graphismes sont de toute beauté. Namco dépêche-toi de sortir ton Tekken 3...



Le panel de coups, à défaut d'être particulièrement original, s'avère très large.

PLAYSTATION

● Virgin/Février

En pressant sur le bouton Beast alors que votre adversaire est à côté, vous pourrez le projeter et lui faire perdre quelques points de vie.

LES OPTIONS

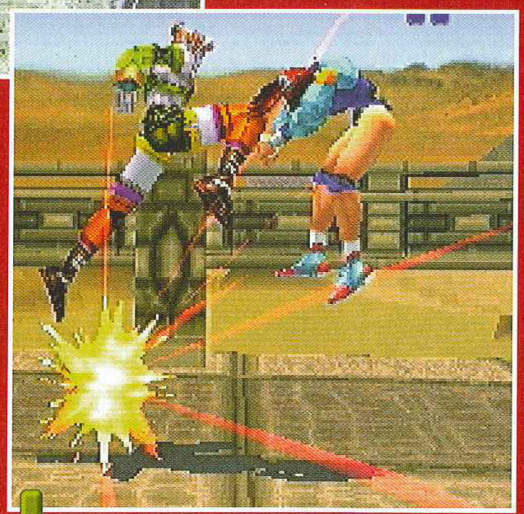
En plus d'un mode Omake (qui sont des options cachées qui se révèlent en finissant le jeu de différentes manières), les options de Bloody Roar sont particulièrement complètes. Vous pourrez activer ou désactiver le sang, décider si les murs se cassent en fin de match ou à n'importe quel moment, et surtout jouer avec des grosses têtes ou en SD. On notera également la présence d'une galerie d'illustrations en haute résolution très sympa.

Le mode SD est accessible sans recourir à un tip.

Vous trouverez de tout dans les illustrations.

Lorsque vous finissez votre adversaire avec un coup puissant, voici le genre de chose qui se produira à l'écran. Du plus bel effet.

Les projections et autres chopes sont de la partie, elles se réalisent en appuyant sur le bouton de pied plus le bouton de poing.



L'action va tellement vite que certains effets spéciaux n'ont même plus le temps de suivre...

(Tips #1 : au château Vania les chocobos, aux yeux d'or, avec intrépide lara)

NOS SOLUTIONS UTILISERAS
NOS GUIDES DÉVORERAS
LES MEILLEURES ASTUCES
CHAQUE JOUR DÉCOUVRIRAS

3615 TIPS®

3615 TIPS [trèt sis kèz tips] n. m. (angl. fam. tips : tuyaux)

08 36 68 32 64

0,29€/mn comme téléphone 24h/24 7j/7 32 64 comme 32/64 bits

Tips (le minitel !) et la Tips Line (le téléphone !) sont enrichis quotidiennement. Depuis plus de 2 ans, ils contiennent la plus formidable base d'astuces et de solutions pour les consoles 32 et 64 bits. Nos testeurs écrivent des solutions originales et exhaustives, accompagnées de guides faisant le point sur certains aspects du jeu (Materia, Étoiles, Chocobos...). Si malgré tout tu coinces, tu peux nous questionner en direct le mardi de 17h à 20h et tout le temps dans la

Snow Racer 98

Avec les Jeux olympiques d'hiver de Nagano cette année, les jeux de glisse sortent à la pelle. Coolboarders 2, Steep Slope Sliders ou Nagano Winter Olympics, le choix va être rude, la concurrence aussi. En attendant de partir aux sports d'hiver, voici de quoi patienter.

Cette vue subjectiv,e assez speed, est idéale pour sentir le vent glacé contre son visage buriné par le soleil.

Pour le slalom, des cibles vous aident à repérer les drapeaux à atteindre.

Une petite glisse de minuit ?

Snow Racer 98 rassemble trois disciplines différentes : le ski, le snowboard "freeride" et le snowboard alpin. Entre les classiques slaloms et courses de vitesse, les spécificités de chaque discipline ont été prises en compte. En ski, vous pourrez pousser sur vos bâtons.
A l'arrêt, pour avancer, non seulement, il faut se mettre dans la bonne position, mais aussi pousser, et se baisser pour prendre de la vitesse. En "freeride", il ne suffit pas de finir les courses. En effet, des tremplins permettent de faire des Tricks acrobatiques, avec prise de planche et rotations en tous genres. En snowboard alpin, une des courses consiste à marquer le plus de points possible, en réalisant des figures sur une piste aux limites peu marquées. Les plus doués pourront même faire du hors-piste dans la poudreuse, partout où il y aura de la neige !
A part ces excellentes idées, chaque ski et planche font partie de la collection de cette année de marques comme Rossignol, Oxygene, Salomon, Dynamic et j'en passe. Les douze persos ont des caractéristiques et des techniques propres. Dernière

Pour faire les meilleurs sauts, prenez les tremplins qui propulsent plus haut

PLAYSTATION

● Ocean/Février 98

En ski, pour freiner, il suffit de se relever.

En snowboard alpin, on peut vraiment aller partout où il y a de la neige.

La position des skieurs est très réaliste. Regardez ce virage.

chose en ce qui concerne le slalom : des cibles orientent la course et mettent tout de suite en évidence les drapeaux à atteindre. En général, à moins de connaître la piste par cœur, les slaloms sont un peu confus. Bien sûr, Snow Racer sera compatible avec

Attention aux arbres dans les raccourcis !

le pad analogique et le NegCon, et trois vues sont disponibles, afin de profiter au maximum des sensations de glisse. Et la cerise sur le gâteau, c'est Claude Chenal, le champion de snowboard français qui a donné ses petits secrets aux développeurs, de façon à rendre Snow Racer 98 encore meilleur.

Chaque perso a ses propres caractéristiques, et physiquement, ils ne se ressemblent pas du tout.

(Tips #2: t'en as pas marre de tout réécouter depuis le début ?!)

PAUSE FERAS, ET L'ASTUCE TRANQUILLEMENT NOTERAS

8 TUV II

Exclusif ! Sur le 0836683264 -et nulle part ailleurs !- tu peux faire une pause en appuyant sur la touche 8 pendant que tu écoutes une astuce ou solution. Ainsi, tu as tout le temps de la noter !
Tu peux même appuyer sur la touche 7 pour revenir de quelques secondes en arrière. Comme sur un lecteur CD !

Mémo 0836683264

4 Jeu/Message/Titre... précédent
5 Relecture du message à partir du début
6 Jeu/Message/Titre... suivant
7 Recul de quelques secondes
8 Pause (8 pour relancer la lecture)
9 Avance de quelques secondes
Sélection Jeu/Message/Titre dans une liste

1 | 2 ABC | 3 DEF
4 GHI ⏮ | 5 JKL ▶ | 6 MNO ⏭
7 PQRS ◀◀ | 8 TUV II | 9 WXYZ ▶▶

Winter Heat

Sega Sport après nous avoir proposé un superbe DecAthlete l'été 1996, continue sur sa lancée des sports spectaculaires, et nous offre Winter Heat. Au programme : du ski, du bobsleigh et plein de sensations !

Le saut à ski demande une technique parfaite et, surtout, un appel au bon moment sur le tremplin.

Le patinage de vitesse va vous demander de gros efforts pour bourrer comme un malade dans les lignes droites.

Après les sports d'été, place aux sports d'hiver. Winter Heat, comme son nom l'indique, va mettre le feu à la glace et fait office de suite au fameux DecAthlete. On retrouve d'ailleurs tous les protagonistes du premier épisode dans ce second volet. Sympa. Dans la version qui nous a été confiée, seules trois épreuves étaient praticables : le saut à ski, le patinage de vitesse et le slalom spécial. Ne sortant qu'au mois de février prochain, le jeu est encore en développement. Pourtant, on peut déjà parier sur la qualité finale du produit : les graphismes sont en haute

Le slalom spécial se dispute en parallèle lorsqu'il est pratiqué à deux joueurs.

ATTITUDES EN ALTITUDE

Ellen, notre petite Française, est super sexy : elle roule des mécaniques comme pas deux ! Râââââh !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Winter Heat propose des animations très soignées. Que ce soit durant une épreuve, mais aussi, chose plus rare, avant et après une course. Certains athlètes s'échauffent les bras et les épaules, d'autres vérifient les fixations de leurs chaussures ou, en fin de course, s'amusent à chauffer le public.

Aleksei, quant à lui, nous montre qu'il est capable de tenir en équilibre sur un seul ski.

Le Japonais prend la plupart du temps une attitude de karatéka. Normal, non ?

SATURN

● Sega/Février 98

Tous les personnages de DecAthlete se retrouvent dans Winter Heat. On ne change pas une équipe qui gagne.

Dans les virages, il ne faut pas que votre vitesse soit trop élevée, sinon c'est la gamelle assurée !

résolution (écran-titre comme écrans de jeu), les animations sont fluides et rapides et les attitudes des athlètes très proches de la réalité. Le principe de Winter Heat n'est pas sans rappeler celui de la fameuse série des Track and Field sortie en arcade, mais aussi sur MSX, NES, et autres consoles du milieu des années 80 : un bouton pour courir (attention aux crampes) et un bouton pour augmenter l'angle du saut quand c'est nécessaire. Le jeu est prévu pour deux joueurs simultanément, ce qui pose quelques problèmes lors de certaines épreuves. Par exemple, le slalom spécial : les skieurs sont côte à côte. Il suffit que l'un des deux prenne de la vitesse pour que le second disparaisse de l'écran et joue à l'aveuglette ! Pas facile. Quoi qu'il en soit, le jeu s'annonce très intéressant. On vous dira tout le mois prochain.

Est-il nécessaire de vous expliquer ce que mime le japonais derrière la charmante Française ?

(Tips #3: Les jeux en son Surround et écran large, Arrrrrrrrgh !)

UNE TV 16/9 GAGNERAS

TV couleur Sony KV-16WS1B Tube Super Trinitron Wide 16/9ème ø40,5cm, 3 modes de zoom, son stéréo numérique 2x10 watts, Nicam, Télétexte, télécommande...

Toutes les 2 semaines, le 1er gagne une TV Sony KV-16WS1B ou un Kit Prologic JBL ESC 200, le 2ème un ampli Sony TA-VE 110 ou un casque AKG K 290, les gagnants suivants des bons d'achats. Et tout ceci sur le 3615 TIPS ou le 0836683264 bien sûr!

Kit Surround+Prologic JBL ESC 200: 5 enceintes satellites 20 watts, un caisson graves 60 watts, un processeur Prologic amplifié (100 watts), télécommande, toute la connectique, fixations murales... Ta console ou télévision se branche directement dessus, tout est compris!

UN KIT PROLOGIC GAGNERAS

USA

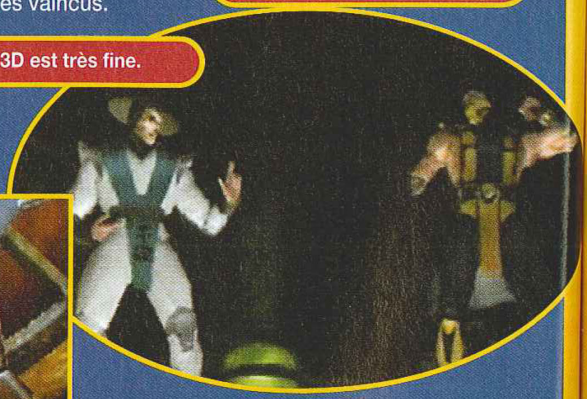
Mortal Kombat 4

La série des Mortal Kombat est maintenant bien connue de tous les amateurs de jeux de baston. En voici le quatrième volet. Vous y retrouverez la plupart des éléments qui ont fait le succès de cette série, comme les Fatalities !

La série des Mortal Kombat s'est mise relativement tard à la 3D. Ceci explique peut-être pourquoi le moteur 3D de ce quatrième volet est tellement soigné. La modélisation des personnages a fait l'objet d'un soin particulier, et on ne retrouve pas l'aspect cubique de trop de jeux de ce genre. MK4 reprend les ficelles des épisodes précédents : fatalités, coups spéciaux... Les combattants peuvent esquiver sans peine les boules de feu d'un pas de côté et la maniabilité conserve les caractéristiques de la série. La version arcade est particulièrement gore et on trouve ici des Fatalities très sanguinolentes. Ce nouvel épisode va encore plus loin que les autres... à la limite ? Dieu sait ce qu'il en restera une fois adapté sur la Nintendo 64 ! Mais les amateurs seront comblés. D'autant que l'on peut à présent se servir d'armes blanches, voire en récupérer sur le corps de ses adversaires vaincus.

Le passage en 3D dépoussière un peu Mortal Kombat.

La 3D est très fine.



Un jeu décidément très attractif !

Certains coups sont devenus classiques.

NINTENDO 64

● Midway/1998

Forsaken 64

Dans la lignée de Descent, Acclaim va réaliser sur Nintendo 64 un shoot them up en 3D. Attention les yeux, la réalisation technique est impressionnante !

Les effets de lumière sont spectaculaires.

Les graphismes sont très fins.

Appréciez la qualité des textures.

Le plus impressionnant, quand on prend le pad pour jouer à ce Forsaken, c'est la liberté de mouvement du vaisseau. On peut vraiment le bouger dans tous les sens. Ce qui donne une impression de liberté assez rare. Les décors, en plus d'être beaux, sont aussi interactifs ! On peut exploser les portes et des morceaux de décor, ce qui est toujours très sympa. Vous avez le choix entre pas moins de quinze motos de l'espace, avec chacune leur caractère. De même, il y a de quoi faire au niveau des armes. Les missiles sont dotés d'une caméra qui permet de les suivre. L'animation est vraiment surprenante, puisqu'elle est cadencée au rythme de trente images par seconde. Rapidité et fluidité seront donc au rendez-vous. On peut jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui est, bien entendu, tout de suite beaucoup plus fun. Ça va chauffer dans les étoiles !

NINTENDO 64

● **Acclaim/Avril 98**

L'animation est très fluide. Les vaisseaux glissent dans l'espace.

Jouer à quatre est de loin ce qu'il y a de plus fun.

Le jeu, comme beaucoup de doom-like, est très sombre.

(Tips #4: avec les bons d'achats, tu achètes ce que tu veux)

POUR TES JEUX ACHETER, 1000F PAR JOUR GAGNERAS

1000F

Jeu n°1 (3615 TIPS): Gagne un jeu Playstation™ par jour, choisi parmi les hits du moment.

Jeu n°2 (3615 TIPS): Gagne un autre jeu par jour, pour ta console 32 ou 64 bits selon les jours.

Jeu n°3 (3615 TIPS): 10 gagnants toutes les 4 semaines. Le premier gagne une console au choix ou 1000F de bons d'achat, le deuxième 400F... 2050F de lots en tout!

Jeu n°4 (0836683264): 10 gagnants toutes les 4 semaines. Mêmes lots que le jeu n°3.

Jeu n°5 (3615 TIPS): 10 gagnants toutes les 4 semaines. (TV 16/9ème etc. voir Tips #3).

Jeu n°6 (0836683264): Mêmes lots que le jeu n°5.

Les jeux 3, 4, 5 et 9 se terminant alternativement, il y a chaque dimanche une TV ou une console à gagner!

D'ailleurs, avec tous ces lots, cela fait bien plus de 1000F par jour à gagner! Nous vous gâtons trop, tiens!

(Tips #5: et les lots recevras, c'est pas comme chez certains)

TES LOTS, ILLICO, EN COLISSIMO RECEVRAS

Les lots (jeux, consoles, bons d'achat) sont expédiés au plus tard 48h après qu'ils ont été gagnés.
Les jeux et consoles sont expédiés en Colissimo

Bons d'achats

Grand concours

automobili Lamborghini

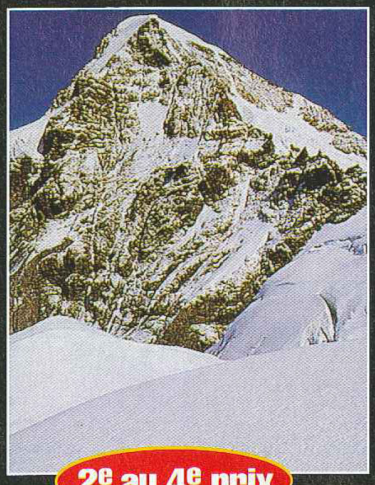
280 gagnants
+ de 500 lots

PASSEZ À LA VIT SS

REMPORTEZ LE CHAMPIONNAT AUTOMOBILI LAMBORGHINI ET GAGNEZ :

1er prix

1 stage de pilotage de 2 jours pour 1 personne à la Lamborghini Driving Academy d'Imola en Italie[1]



2e au 4e prix

1 semaine pour 2 personnes à la montagne[2]

11e au 20e prix

2 manettes et 1 kit vibration Nintendo 64

21e au 70e prix

1 paire de lunettes de soleil Sunrock

5e au 10e prix

1 volant compatible Nintendo 64

71e au 100e prix

1 tee-shirt et 1 casquette Automobili Lamborghini

Pour participer, vous devez gagner, **au jeu Automobili Lamborghini sur Nintendo 64,** le championnat "standard" **en mode "expert"** (6 tours sur les 6 circuits avec une Lamborghini Diablo). Une fois le championnat gagné, **photographiez le tableau de victoire final** qui s'affiche à l'écran. Renvoyez alors le bulletin de participation ci-contre dûment complété, accompagné de votre **photo d'écran** sur laquelle **le "victory code"** doit être parfaitement lisible. Le classement des 100 meilleurs temps déterminera la liste des gagnants. **La réponse à la question subsidiaire départagera les éventuels ex-aequo.**

Choix : standard

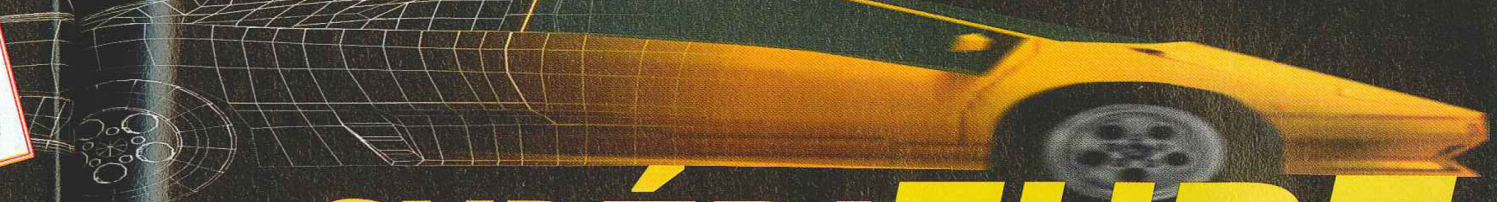
Choix : mode expert

Tableau de victoire final

NOM :
ADRES
CODE P
AGE : ..
Combi

EXTRAIT DU
Ce jeu se d
récompens
b) Le cham
bulletins d
2 rue Paul
1. Le 1er pri
détenteur d'u
2. Le 2e prix
être l'une des

NINTENDO64



T SSE SUPÉRIEURE

JOUEZ AU 08.36.68.11.41*

du 10 décembre 1997 au 10 février 1998 et gagnez chaque semaine

1er prix

1 Nintendo 64 et 1 jeu Automobili Lamborghini

6e au 10e prix

2 places de cinéma valables dans les salles Gaumont 1 tee-shirt Automobili Lamborghini

2e au 5e prix

1 jeu Automobili Lamborghini

11e au 20e prix

1 tee-shirt et 1 caquette Automobili Lamborghini

EXTRAIT DU REGLEMENT Le Grand Concours Automobili Lamborghini est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 21 novembre 1997 au 27 février 1998 minuit (le cachet de la poste faisant foi). Ce jeu se décompose en 2 parties : a) Un concours par téléphone du 10 décembre 1997 au 10 février 1998 inclus. Chaque semaine les 20 meilleurs scores réalisés sur le 08.36.68.11.41* seront récompensés. Chacune des 9 sessions concours commence le mercredi à 0h00 et se termine le mardi à 23h59. Le règlement complet est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot,75001 Paris. b) Le championnat Automobili Lamborghini qui récompensera les auteurs des 100 meilleurs scores réalisés sur le jeu Automobili Lamborghini en mode "expert" par défaut. Ne seront pris en compte que les bulletins dûment remplis et accompagnés d'une photo d'écran du tableau de victoire. Le règlement complet du Championnat Automobili Lamborghini est déposé en l'étude de Maître Ochoa, huissier de justice, 2 rue Paul Eluard,93000 Bobigny. Les 2 règlements sont disponibles sur simple demande écrite à : Titus, Concours Automobili Lamborghini, 310 avenue Daniel Perdrigé, 93370 Montfermeil.

1. Le 1er prix comprend le billet d'avion aller-retour Paris/Bologne et l'ensemble des prestations du stage (transferts, 2 nuits d'hôtel, repas, prêt des voitures, mise à disposition du circuit d'Imola). Si le gagnant est un mineur de moins de 18 ans ou n'est pas détenteur d'un permis de conduire catégorie B, le stage sera remplacé par un séjour de même durée; l'ensemble des prestations sera identique, mis à part pour les cours de pilotage qui seront remplacés par des tours de circuit avec un pilote.

2. Le 2e prix comprend, pour 2 personnes, l'hébergement en résidence tourisme et le forfait de remontées mécaniques pour 6 jours, pendant la période du 7 mars au 18 avril 1998. La destination est soumise aux disponibilités au moment de la réservation et pourra être l'une des 10 stations du catalogue hiver 97/98 de Class Rêves.

*2,23 FTTC/minute

Bulletin de participation

à retourner, accompagné d'une photo d'écran du tableau de victoire, avant le 27 février 1998 minuit à :

Titus/ Concours Automobili Lamborghini / 310 avenue Daniel Perdrigé / 93370 Montfermeil

NOM : ..... PRÉNOM :.....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

AGE : ..... VICTORY CODE (12 chiffres) : .....

Question subsidiaire

Combien de joueurs auront envoyé leur bulletin de participation au Championnat Automobili Lamborghini au plus tard le 27 février 1998 minuit ?

.....

Les informations vous concernant ne sont recueillies par Titus que pour la gestion du jeu-concours Automobili Lamborghini. Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification sur ces informations par demande écrite adressée à Titus,conformément à la Loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

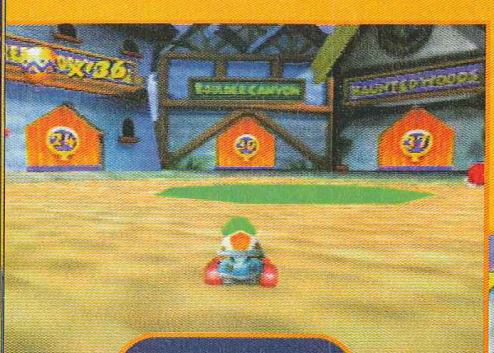
TESTS

DIDDY RACI

Rare avait déjà fait des miracles sur SNIN, avec sa série des Donkey Kong. Ce développeur hors du commun récidive sur Nintendo 64. Après l'excellent Goldeneye, voici Diddy Kong Racing.

Au premier abord, Diddy Kong Racing ressemble beaucoup à Mario Kart. Normal, puisque dans les deux cas, il s'agit de courses délirantes qui mettent aux prises les persos fétiches de Nintendo. Mais voilà, Diddy Kong Racing n'est pas Mario Kart. En effet, vous ne vous contenterez plus de piloter des karts. Vous pourrez aussi conduire un hydroglisseur et un avion. Pour changer de véhicule, il suffit d'aller voir le génie de l'île, toujours prêt à rendre service.

Tout le jeu a été conçu comme un soft de plates-formes, avec des niveaux, des challenges et des boss de fin. Vous avez le choix entre huit persos, tous de l'écurie Rare. Les plus branchés reconnaîtront Banjo Kazooïe, le futur héros d'un prochain titre de Rare. Les courses sont réparties sur quatre niveaux, contenant chacun sept courses : le Domaine Dino, l'Ile Sorbet, la Montagne Flocon et la Forêt des Dragons. Vous pourrez faire un tour dans un château, au bord de la mer, dans un canyon, entre les moulins, dans la neige, dans un volcan, etc. Comme dans Mario Kart, de nombreux "cadeaux", dissimulés dans des ballons, parsèment chaque course. En fonction de la couleur du ballon, vous aurez droit à un type de bonus. Si vous attrapez plusieurs fois le même bonus, sans l'utiliser, il devient plus puissant. Par exemple, quand vous attrapez deux fois un bonus-missile, il s'enrichit d'une tête-chercheuse. La troisième fois, vous avez dix missiles, au lieu de trois. Enfin, les dérapages sont beaucoup plus faciles à maîtriser. Il suffit d'appuyer sur R et de jouer avec le stick. En appuyant sur le frein pendant la manœuvre, l'angle de braquage s'ouvre. Diddy Kong Racing est compatible avec le Kit Vibration, ce qui ravira les possesseurs de ce petit bijou. Dernière chose étonnante, ce titre a été traduit en français (mais pas en italien ni en allemand, na !). Vient donc l'heure de répondre à la question que tout le monde se pose : "Est-il mieux que Mario Kart ?". Disons que Diddy est plus varié et plus beau. Les adversaires sont coriaces et en solo, il est excellent. Mais Mario propose une conduite plus fine, et reste plus fun à quatre, grâce aux bonus. Question de goût.



Les chiffres sur les portes indiquent le nombre de ballons requis pour les franchir.

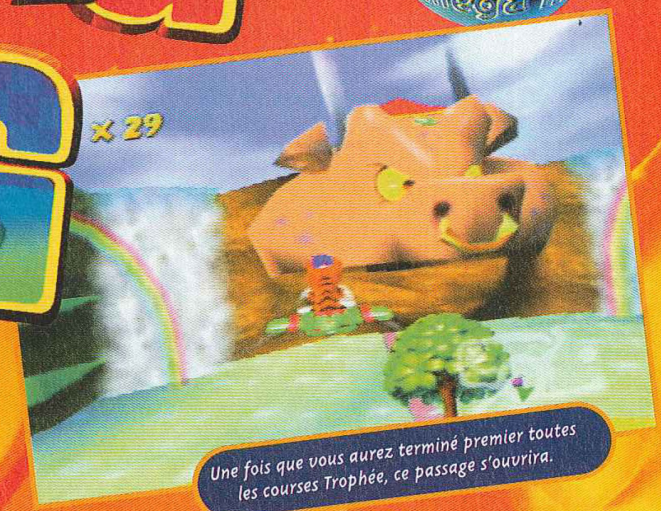
N'oubliez pas de ramasser les ballons parsemés dans l'île, et parfois bien cachés

AVIS OUI !

Quel jeu ! Diddy Kong Racing réussit le pari d'être plus fun en solitaire que Mario Kart. Conduire des engins différents est une idée très sympa et chaque challenge vous scotchera des heures au pad. Hélas, en mode 4 joueurs, il est moins jouissif que Mario Kart, car les bonus sont moins délirants (les éclairs, les carapaces et l'invincibilité manquent à l'appel). Dommage. Enfin, le seul truc vraiment gênant, ce sont les couleurs, trop flashy, qui font mal aux yeux, mais c'est

KONG RACING

méga hit méga hit méga hit



Une fois que vous aurez terminé premier toutes les courses Trophée, ce passage s'ouvrira.

VROUM ! VROUM !

Dans Diddy Kong Racing, vous aurez le choix entre plusieurs véhicules, en fonction des courses. Chaque engin possède ses avantages, et, surtout, nécessite une conduite spécifique.

Le kart classique, avec un dérapage plus facile à maîtriser que dans Mario Kart. Il suffit d'appuyer sur R, et de jouer avec le frein en cas d'urgence.

L'hydroglisseur peut aller sur l'eau et sur terre. La conduite est plutôt délicate. Le bouton R sert à sauter.

L'avion est de loin le plus fun des engins. Pour faire des loopings, il suffit d'appuyer deux fois sur R. En n'appuyant qu'une fois, l'angle de virage s'agrandit.

LES CHALLENGES

Devant chaque course, une porte indique le nombre de ballons requis pour la disputer. Plus vous remporterez de courses, plus vous gagnerez de ballons, et plus le nombre de courses accessibles sera élevé. Une fois un niveau entièrement fini, vous gagnerez le droit de disputer la course contre le boss de fin.

Si vous battez ce boss, vous devrez récupérer toutes les pièces d'argent du niveau. Si vous réussissez, et si vous battez le boss de fin à nouveau, vous aurez droit aux courses Trophée.

Il s'agit de refaire toutes les courses à la suite, comme dans un championnat. A la fin de chaque course, vous gagnez un nombre de points selon votre position. Si vous vous placez à la première place, vous gagnerez une statue. Il y en a quatre en tout.

AVIS OUI !

Diddy est vraiment super. Mais attention ! Si vous attendez un digne successeur de Mario Kart, vous serez déçu. Mario Kart présente l'avantage de posséder un mode Multijoueur génial (grâce à ses options délirantes), alors que Diddy est plus sobre (la technique du dérapage de Mario Kart a été retirée...). Diddy Kong Racing est en fait beaucoup plus orienté vers le mode Aventure (qui se joue seul), où vous avez des tonnes de courses à faire et refaire pour collecter des ballons qui, à l'instar de Mario et ses étoiles, vous ouvriront de nouvelles courses. Des dizaines d'heures de jeu en perpective !

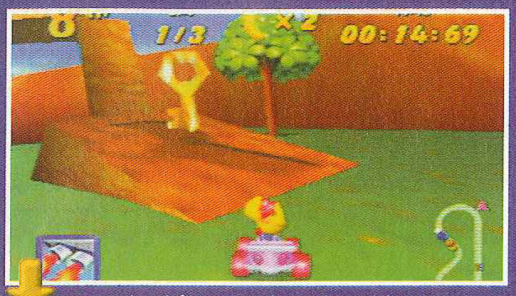
CHEUB

Parmi les persos, on peut reconnaître Banjo, Pipsy, Sispeo et Diddy.

DIDDY KONG RACING

OU SONT LES CLEFS ?

Pour avoir accès au dernier niveau TT de Diddy Kong Racing, vous devez découvrir où se trouvent les quatre clefs qui ouvrent les portes. Le principe des missions rappelle le mode Battle de Mario Kart. Les clefs sont cachées dans les courses, quelque part. Voici où.

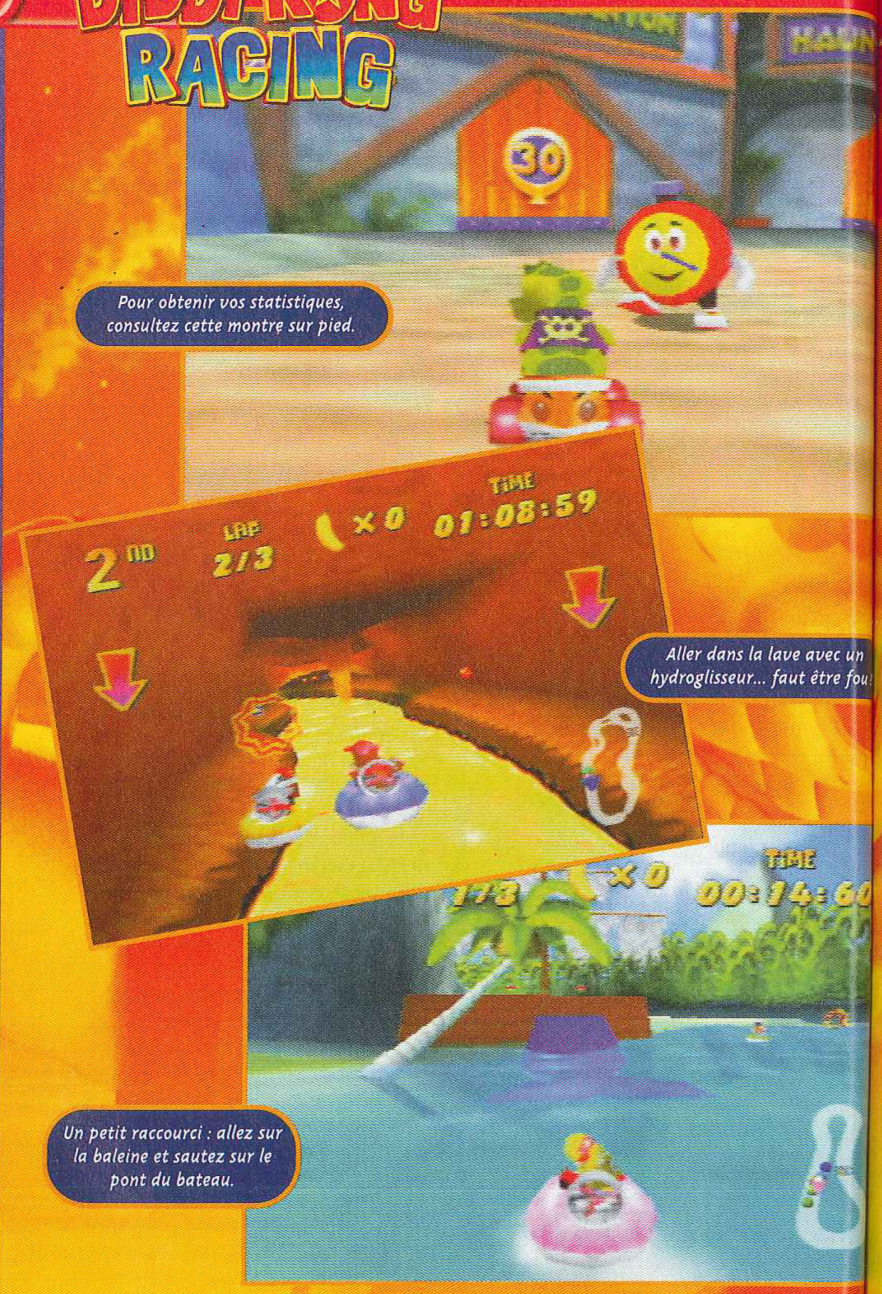


La première clef se trouve dans la course du Lac ancestral. Dès le premier virage, allez tout droit dans l'herbe. La clefs est cachée entre les deux dolmens.

La deuxième clef est dans le Canyon aux boulets. Faites sonner la cloche en passant dessus. Mettez-vous en sens inverse. Le pont se lève. Montez dessus. La clef est tout en haut.

La troisième clef est dissimulée dans l'Ile du croissant. Dès le départ, allez dans l'eau à gauche et continuez tout droit. Vous verrez un trou dans la montagne... et la clef.

La dernière clef se trouve dans la Vallée des neiges. Dès le départ, tournez à fond à gauche dans la neige. Sortez de la piste, vous trouverez une clef cachée dans un mur.



Pour obtenir vos statistiques, consultez cette montre sur pied.

Aller dans la lave avec un hydroglisseur... faut être fou

Un petit raccourci : allez sur la baleine et sautez sur le pont du bateau.

AVIS OUI, MAIS...

Grand amateur de Mario Kart, je dois avouer que ce Diddy Kong Racing m'a un peu déçu. Certes il est plus beau et plus varié que Mario Kart, mais le mode Multijoueur souffre d'un défaut essentiel : on ne s'amuse pas vraiment ! Les circuits sont beaucoup trop courts et on boucle trop rapidement les courses. Les gadgets ne sont pas nombreux et on a trop peu l'occasion de dégommer son adversaire comme dans Mario Kart. Le jeu n'entraîne pas de crises de rire ou de montées d'adrénaline comme sait si bien le faire Mario Kart. Il faut bien l'avouer : le jeu est moins fun.

NUCO

Le tracé des circuits est souvent tordu, comme ce looping dans la neige.

A plusieurs reprises, vous devrez affronter le génie dans une course autour de l'île.

LE DÉPART CANON

Comme dans beaucoup de jeux Nintendo, les persos de Diddy Kong Racing sont capables de réaliser un départ canon foudroyant. Il suffit d'appuyer sur le bouton d'accélération juste quand le GET READY du départ disparait. En fonction de votre dextérité, la fumée dégagée peut être jaune ou argentée.

Le départ canon vous projette dès le départ, loin devant.

Si vous appuyez vraiment au bon moment, la fumée dégagée sera de couleur argentée, et le démarrage deviendra ultra-puissant.

LES BOSS

A la fin de chaque Challenge, vous gagnez le droit de vous mesurer au boss de fin. En général, il faudra franchir la ligne d'arrivée avant lui.

DIDDY KONG RACING

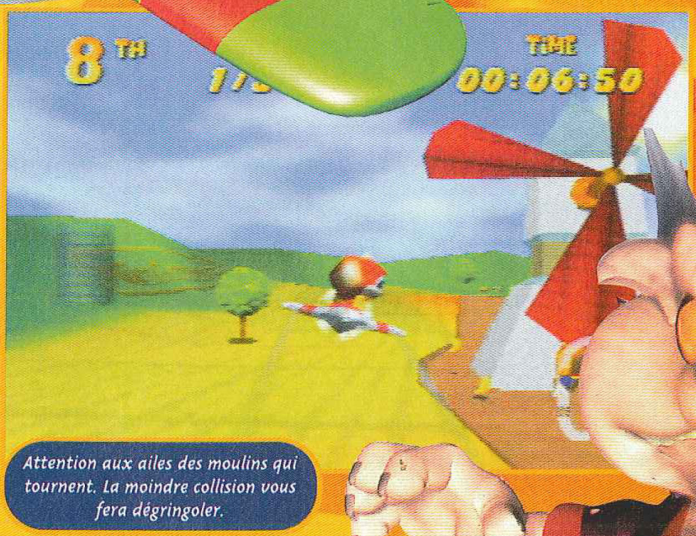
DIDDY VS MARIO

Alors, lequel est le meilleur ? Mario ou Diddy ? En mode Solo, Mario Kart ne proposait que de simples championnats et des circuits miroirs. Diddy Kong Racing est beaucoup plus orienté vers le côté aventure, avec des boss de fin, des clefs cachées, des challenges très durs et des missions précises. En mode Multijoueur, même si on peut piloter différents engins, on s'amuse beaucoup moins que dans Mario Kart. A côté des éclairs et des carapaces de Mario, les flaques d'huile et les missiles de Diddy Kong sont un peu légers. Verdict : Diddy Kong Racing, seul, c'est le pied. Mais, à plusieurs, Mario Kart reste le grand vainqueur.

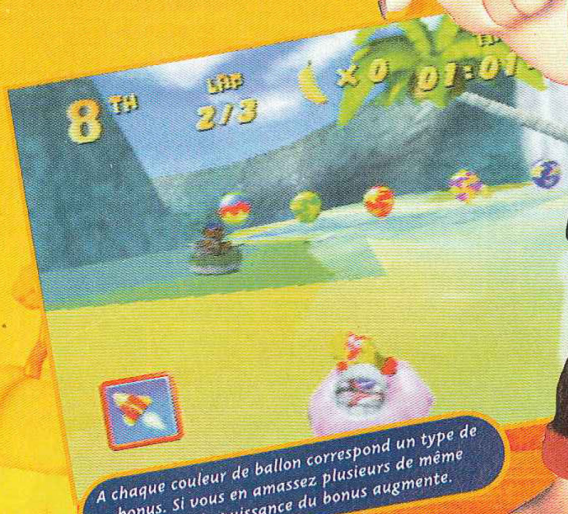
Mario Kart en mode 4 joueurs reste le meilleur.

Diddy Kong Racing propose une durée de vie plus longue, avec

La faune de Diddy Kong Racing est assez folklorique, comme ce Dino, qui vient souvent bloquer le passage.



Attention aux ailes des moulins qui tournent. La moindre collision vous fera dégringoler.



A chaque couleur de ballon correspond un type de bonus. Si vous en amassez plusieurs de même couleur, la puissance du bonus augmente.

DES COURSES À LA CLEF

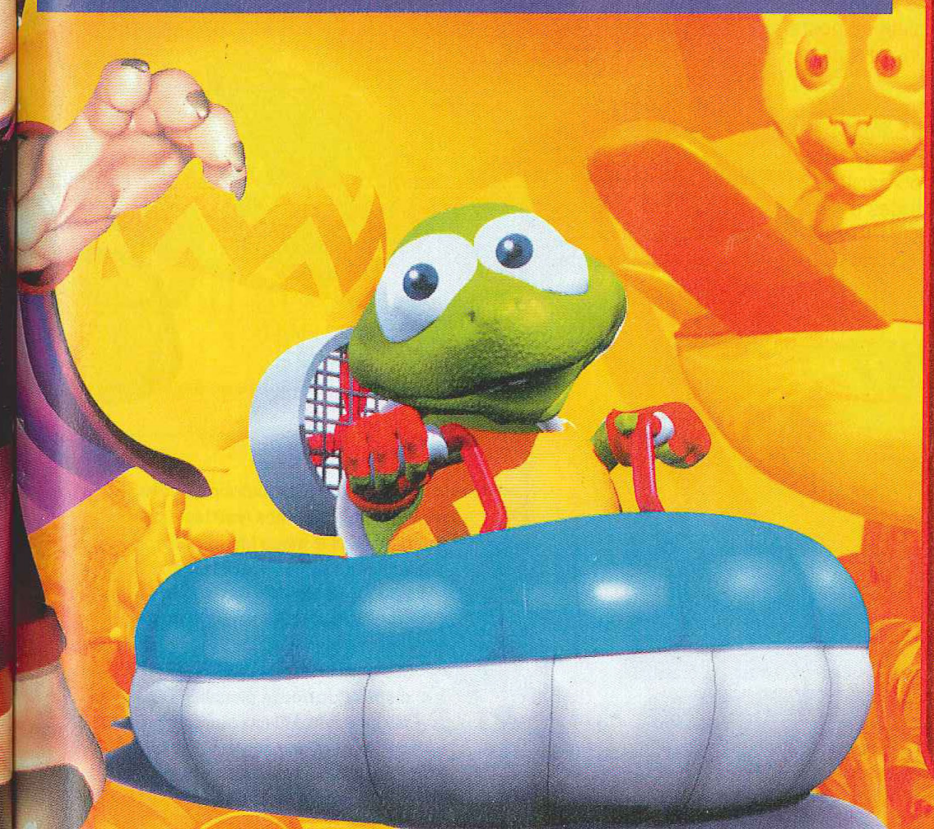
Dans les courses normales, une clef est cachée dans chaque niveau. Donc, fouillez bien pour les trouver. Elles vous permettront d'accéder à des challenges supplémentaires.

Ici, vous devrez être le premier à ramener trois œufs dans votre nid.

Le dernier concurrent en vie gagne. Alors, n'hésitez pas, soyez agressif !

Ici, il faut ramener dix bananes dans sa gamelle le plus vite possible.

Le survivant sera déclaré vainqueur. Ça stimule, non !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RARE
- Editeur : NINTENDO
- Disponibilité : 24 DÉCEMBRE
- Prix : E

- COURSE DÉLIRE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 86%

Le strict minimum, avec des écrans de démo, et tous les persos qui défilent.

GRAPHISMES 92%

Colorés, fins, variés, mais trop flashy. Chaque course a son cachet.

ANIMATION 93%

Pas un seul ralentissement, et les effets de brouillard sont très rares.

MUSIQUE 90%

Elle ajoute son petit grain de folie aux courses.

BRUITAGES 90%

Chaque perso possède ses cris et mimiques, et Diddy ricane méchamment.

DUREE DE VIE 90%

Finir premier ne suffit pas, il faut récupérer les pièces et gagner les trophées.

JOUABILITE 93%

Les engins sont ultra-maniables. Et les dérapages se maîtrisent facilement.

INTERET 94%

Diddy Kong Racing ravira tous les amateurs de Mario Kart. Beaucoup plus varié, mais aussi fun, drôle et délirant, c'est un must pour longtemps.

JUMP! JUMP!

Tout comme sur une vraie planche des neiges, vous allez pouvoir effectuer rotations, saltos et autres grabs. Pour réaliser de bons sauts, vous devez vous mettre dans l'axe de la piste, appuyer sur Croix, maintenir puis appuyer sur Carré et sur une des touches directionnelles. Maintenez le tout et relâchez Croix au moment du saut. Une fois en l'air, vous pouvez attraper votre planche en appuyant sur un des quatre boutons L et R. Mais, pensez à relâcher votre grab avant d'atterrir...

Admirez le coucher de soleil et la prestation de Yaggi, le joueur le plus complet après Boss.

Irin effectue ici un Misty 360 Shuffule, un grab assez dangereux.

Gray se lâche dans le passage secret de la course Dive into the Cave avec un Misty à 720.

Coolboarders était le premier jeu de Snowboard sur Playstation. La suite arrive en France en pleine saison alors que les Japonais l'avaient sortie en été (il faut dire qu'ils ont des ski-dômes, eux !). Prêts pour une seconde vague de fraîcheur ?

Le bonhomme de neige est le plus rapide du jeu, sa vitesse approche les 200 km/h !

Coolboarders 2 est une simulation de Snowboard extrême. Ici, pas de sponsoring officiel de la fédé, ni de slalom ou autre épreuve rasoir, la priorité, c'est le fun. Voyons donc d'abord comment s'amuse un rider (raïdeur en phonétique) de base. Celui qui fend le bitume et dévore les rampes avec son skate toute l'année ne vient pas aux sports d'hiver pour slalomer comme un dingue. Non, il fréquente plutôt les half-pipes, qui lui rappellent la rampe (c'est du Freestyle), et organise des sessions de Freeride (poudreuse, saut des barres rocheuses, champs de bosses, etc.) avec ses potes boarders de la station. Quand notre rider rentre chez lui plein de nostalgie poudreuse, il s'installe dans son fauteuil et allume sa Playstation pour s'amuser encore.
Cette année, il n'aura pas beaucoup de mal à se faire du bien puisque Coolbarders 2 propose cinq modes de jeu, à commencer par la Compétition (anciennement nommée SnowBoarding Combined), qui vous oblige à réaliser un maximum de points sur deux sauts. Votre résultat déterminera votre place au départ de la deuxième épreuve de descente, qui se déroulera sur les dix pistes du mode Freeride. Dix pistes, donc dix rounds en difficulté maximum, qui sont un véritable enfer puisque huit concurrents y participent et feront tout pour vous ralentir. Pour la détente, il y a l'épreuve de Half-Pipe, où vous devrez descendre le demi-tuyau (traduction littérale) en exploitant le temps le mieux possible. Il faudra d'abord réaliser beaucoup de grabs (de l'anglais To Grab : attraper), puis différentes rotations en décollant du sol au maximum. Passé un score de 37,5 points, un nouveau personnage apparaîtra : Gray, un martien ! Le Snowpark vous servira de mode Practice (en appuyant sur Select pendant la partie). Quant au Big Jump, le dernier mode de jeu, il vous propose un Trick Master dans lequel il faudra rester plus d'une demi-heure pour être classé premier.
Bref, fans de glisse et de fun, ce jeu est pour vous. C'est ce qui se fait de mieux dans le genre.

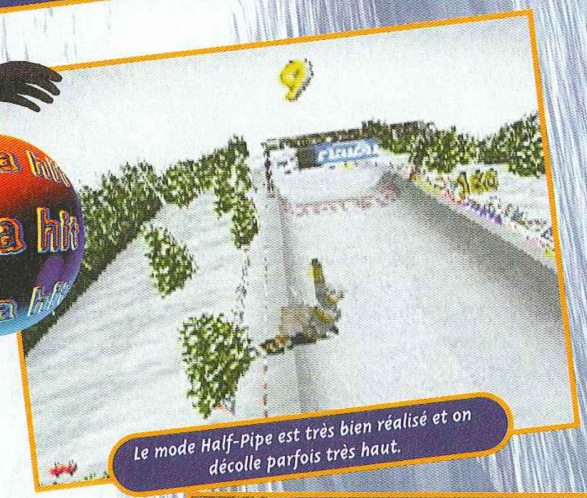
Le Big Air Master est une épreuve très difficile. Heureusement, sur la version européenne, on peut enclencher la pause pour prendre note des

AVIS OUI !

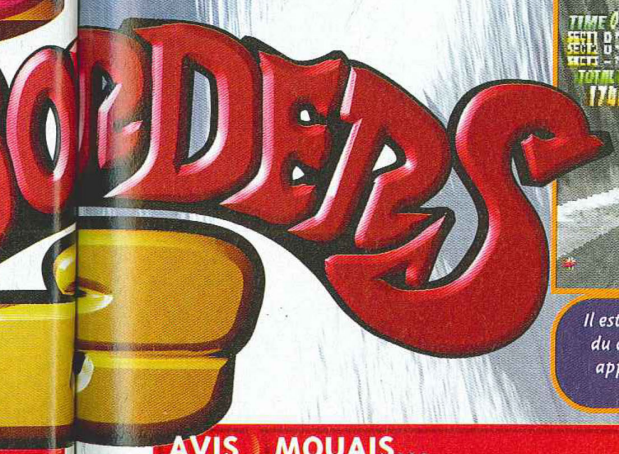
Avec cinq modes de jeu, quatre personnages de base, plus trois cachés (voir les Tips), et dix pistes (plus le mode Mirror), Coolboarders 2 s'annonce véritablement comme la simulation la plus fun de l'année 97. Les descentes possèdent leur lot de passages secrets, tous les persos ont des caractéristiques propres, et on dispose de douze planches pour trois styles différents (on regrettera l'absence du Swallow, planche spéciale poudreuse).

La planche Alpine est réservée à la course contre la montre, le dernier modèle Spécial dépasse les 140 km/h.

L'intro, en Full Motion Video, dépote sec. Ceux qui l'ont tournée ont un sacré niveau !



Le mode Half-Pipe est très bien réalisé et on décolle parfois très haut.

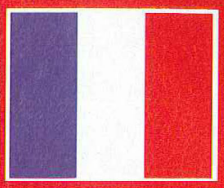


Il est possible de glisser sur certains éléments du décor. Pour cela, il faut passer dessus et appuyer sur L1 ou R1, puis maintenir votre perso à la verticale.

AVIS MOUAIS...

Même s'il faut reconnaître que le jeu est très complet et bien supérieur au premier opus, ce Coolboarders ne m'a que très peu emballé. La première chose qui fâche, c'est la réalisation : plein de bugs d'affichage de partout et une impression de vitesse très moyenne...

La seconde n'est rien d'autre que la jouabilité. Descendre une dizaine de fois pour arriver à sortir UN saut intéressant a vraiment le don de m'exaspérer ! L'habitude aidant, on s'y fait, mais je pense que seuls les véritables amateurs auront cette patience. Non franchement, ce Coolboarders 2 est assez moyen.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SONY
- Editeur : SONY COMPUTER ENT.
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SNOWBOARD EXTREME
- 1-2 JOUEURS SIMULTANEMENT
- Contrôle : COMPLEXE
- Difficulté : IMPORTANTE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 80%

En FMV, quelques grands moments du Freeride et Freestyle... en noir et blanc !

GRAPHISMES 92%

Une petite évolution, les personnages ont plusieurs tenues. Décors réussis.

ANIMATION 82%

Mouvements des riders réalistes malgré un manque de souplesse. Bugs d'affichage.

MUSIQUE 90%

Techno. Certains titres de la version japonaise sont manquants.

BRUITAGES 85%

Tous les personnages possèdent un cri de guerre et des onomatopées différentes.

DUREE DE VIE 95%

Cinq modes différents regroupant tous les fantasmes du glisseur de base.

JOUABILITE 90%

Les figures nécessitent un long temps d'apprentissage, comme dans la réalité !

INTERET 90%

Une simu qui inclut tout ce qui crée l'engouement pour le Snowboard, Snowpark et Half-Pipe, et regroupe aussi bien le Freestyle, le Freeride que l'Alpin.

FIFA

Allez, retour aux vestiaires...

Les années se suivent et les Fifa aussi. Pour la cuvée 98, on bénéficie de la campagne "Coupe du monde". Qui se passe en France, faut-il encore le rappeler ? Enfin, faisons contre mauvaise mascotte bon cœur, et entamons ce test du bon pied.

Attention aux tacles par-derrière !

Fifa 98 est, comme vous le savez tous, un jeu de foot en 3D, dont on peut modifier les angles de vue de façon significative. De même, vous pouvez choisir de gambader sur différents terrains et sous toutes les conditions climatiques : beau temps, pluie et même neige ! Vous jouerez avec les équipes nationales ou de prestigieux clubs comme le PSG, Milan AC... De même, vous retrouvez le nom de vos joueurs favoris. Grâce à l'enthousiasme inépuisable des supporteurs, l'ambiance sonore est du tonnerre. Vu le salaire de vos joueurs, il est normal que vous exigiez d'eux autre chose que courir et taper dans le ballon. Ils peuvent dribbler, faire des talonnades, frimer avec une aile de pigeon... Bref, ce sont de bons techniciens. Pour ce qui est des centres, nos joueurs se sont le plus souvent ramassés par terre dans des tentatives peu heureuses de bicyclette. Mais bon, on est habitué à ce que la maniabilité des Fifa soit toujours un peu longue à maîtriser. Les effets des tirs sont gérés de façon satisfaisante, et on peut aussi balancer des patates bien brûlantes. Il arrive parfois que l'attaquant fasse des lobs assez inopportuns si l'on dose mal sa frappe. Le goal, en automatique, est bien équilibré, ce n'est ni une passoire, ni un mur. On peut regretter l'effet de "neige" qui rend nombre de jeux N64 un peu flous et qui se remarque particulièrement dans ce jeu.

Le plus marrant, c'est que ce lob assez pourri a marché...

Heureusement que le ballon est orange...

Un tir de loin, mais le gardien veille au grain.

Une balle aérienne en profondeur, qui laisse du champ à l'attaquant.

AVIS OUI, MAIS...

Oui, Fifa 98 est assez beau et complet en ce qui concerne les options. Certes, on s'amuse bien à deux, et c'est un jeu sympa. Mais, comment voulez-vous que je vous conseille de l'acheter alors qu'ISS est beaucoup mieux ?... De plus, la maniabilité est assez problématique et demande un long temps d'adaptation. L'animation est saccadée, ce qui est franchement inadmissible sur une N64.

En conclusion, que dire, si ce n'est bof bof bof ? Attendez l'année prochaine pour la suite...

PANDA

98

GOAL !

Il y a un axiome qui dit que plus on est loin du but, moins on a de chance de marquer. La démarche est donc simple, il faut transpercer la défense : dribble, passe, centre, vous avez le choix.

Le gardien est parti du bon côté, mais ce n'est pas suffisant.

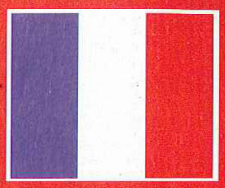
AVIS OUI !!!

Fifa 98 est une réussite incontestable. Il possède de bons graphismes (mais je conseille le câble SVHS), des musiques et bruitages excellents, avec des commentaires en anglais. La 3D est parfaite, avec des rendus de lumière réalistes et des effets de pluie ou de neige superbes. Quant à l'animation des joueurs, elle est sans faille. Les options sont très complètes, offrent plusieurs modes de jeu et permettent de tout paramétrer. La prise en main est parfaite, utilisant le pad analogique et tous les boutons, offrant une jouabilité sans accroc. Achetez-le, vous ne serez pas déçu.

CHEUB

Le gardien possède une bonne détente et plonge...

Le Replay est bien fait.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E.A. SPORT
- Editeur : E.A. SPORT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- FOOT
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 82%

Rien de fantastique à part une chanson.

GRAPHISMES 89%

Soignés, mais un peu pixélisés par l'effet de brouillard si fréquent sur les jeux N64.

ANIMATION 75%

Trop saccadée. Grrr !

MUSIQUE -%

Absente durant le jeu.

BRUITAGES 93%

L'ambiance est excellente grâce aux supporteurs déchaînés.

DUREE DE VIE 90%

Un jeu de foot, s'il n'est pas mauvais, a toujours une bonne durée de vie.

JOUABILITE 81%

C'est le point faible de beaucoup de Fifa et celui-ci ne fait pas exception.

INTERET 85%

Bien meilleure que la précédente, cette cuvée Fifa 98 reste tout de même loin de la référence qu'est ISS... Enfin, c'est un jeu sympa.

MARVEL SUPER HEROES

Retrouvez les super-héros de l'univers de Marvel dans une sorte de suite de X-Men. Une nouvelle fois, il va falloir sauver l'univers en mouillant le maillot et envoyer plus d'un super-méchant au tapis.

Marvel Super Heroes est un jeu de baston en 2D dans la plus pure tradition des jeux Capcom. Il se positionne, en quelque sorte, comme la suite de X-Men Children of the Atom, car il en reprend la plupart des techniques et certains combattants. Marvel Super Heros reprend le scénario d'une histoire complète : "Le Gant du pouvoir", sorti en français et en trois tomes il y a un bout de temps. On y voyait les super-héros de Marvel, Galactus, Thor..., se faire ridiculiser. Retournons au jeu lui-même : on utilise trois boutons pour les pieds, de même pour les poings. Ce qui donne pas mal de finesse au jeu, en apportant beaucoup de précision dans les coups, et implique qu'il faudra choisir la meilleure riposte. Evidemment, chaque personnage dispose d'un bon panel de coups spéciaux, qui pour certains se déclinent. La vitesse joue un rôle très important au cours des combats, car, et c'est très rare, les gabarits des personnages sont assez variés. La vitesse et la puissance des coups sont donc différentes selon les personnages, et les Combos seront plus ou moins longs. Le plus important, avant de tenter quoi que ce soit, est de savoir combien de temps votre personnage restera sans défense, emporté par son coup, si son adversaire bloque son attaque ou l'esquive. Grâce au super-saut, on peut presque s'envoler dans les airs, ce qui limite un peu les techniques de combat à distance. On peut aussi dasher pour éviter un coup ou surprendre l'adversaire. La grande nouveauté réside dans l'apparition de gemmes que l'on peut piquer à son adversaire en le faisant tomber au sol. On en récupère au fur et à mesure des combats. En les utilisant, on acquiert un super-pouvoir pour un temps limité : cela peut être un surcroît de rapidité, un regain d'énergie ou un lancer de boules de feu... Chaque combattant a sa gemme préférée. Lorsqu'il l'utilise, elle lui confère un pouvoir spécial supplémentaire. Vous l'aurez compris, ce jeu nécessite une bonne technique. Mais sa prise en main n'en est pas moins facile.

Le bouclier peut devenir un projectile efficace.

AVIS OUI !

Après la version Saturn, je ne pensais pas que Marvel serait un jour aussi bien adapté sur Playstation. La machine s'en sort de mieux en mieux en baston ! Après un excellent Real Bout, Capcom fait encore plus fort que SNK. Avec des sprites gros comme ça, et sans aucun ralentissement. Les coups sortent facilement, on reconnaît le savoir-faire de Capcom. Marvel semble très bourrin, mais, avec les gemmes, il faut réfléchir un peu, et dans un jeu de baston, ça ne fait pas de mal. Maintenant avec Iron Man, j'explose tout !!

GIA

Le Fléau est énorme et c'est le roi des bourrins.

CX D'OR

Captain America est un rapide.

Célérité et fluidité sont au rendez-vous !

GEMMES

Les fameuses gemmes permettent de changer le cours d'un combat. Pour rendre le jeu plus facile, choisissez les matchs en un round. Vous pourrez utiliser toutes vos gemmes sans compter. Sinon, il faut être fin tacticien pour déterminer le bon moment pour les utiliser.

Les petites gemmes qui entourent le perso sont actives.

En utilisant cette gemme au bon moment, vous éviterez le coup d'Iron Man.

Les deux héros ont utilisé leur gemme préférée.

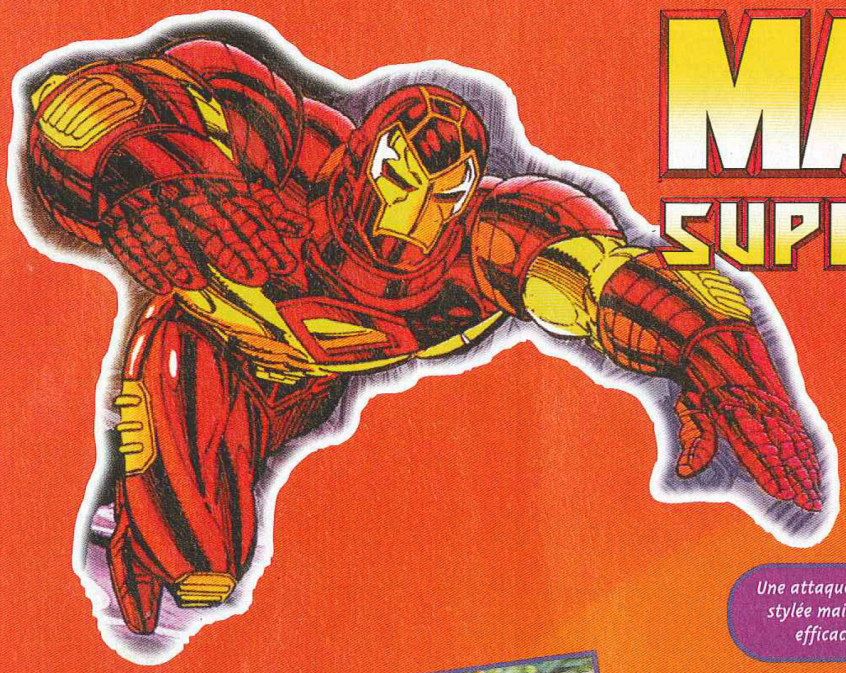
BOSS

Bizarrement, le dernier boss, Thanos, n'est pas forcément le plus dur à éliminer. Le docteur Doom (Fatalis) se révèle souvent plus coriace. Du moins, tout dépend du héros que vous avez choisi. Spiderman est un bon choix pour les débutants. Pour les bourrins, le Fléau suffira.

Thanos balance des Furies qui font très mal.

Il faut mettre la gomme !

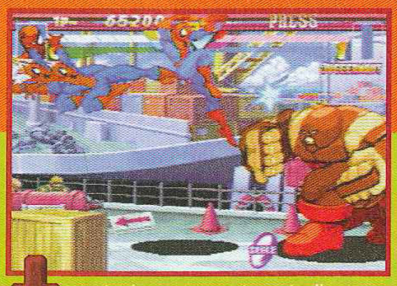
MARVEL SUPER HEROES



Une attaque assez stylée mais peu efficace.

Magnéto l'Invincible, du moins lorsqu'il utilise cette gemme...

Le coup de l'Araignée est parti avant qu'elle ne se fasse touchée.



L'Araignée tente sa Furie, mais elle est bloquée.

FINISH

Les Furies, appelées Infinities dans ce jeu, sont des mouvements redoutables. Pour les utiliser, il faut que la barre de Power soit remplie. Certains personnages peuvent la remplir plusieurs fois et enchaîner deux ou trois Furies de suite.

Le plus beau Finish du jeu à mon avis.

Mieux vaut être loin des éclairs...

Une bien belle façon de s'envoler pour esquiver un coup.

COMBO

On peut exécuter un grand nombre de hits avec un Combo, d'autant que l'on peut placer des coups spéciaux, voire des Furies, à l'intérieur. Ce qui donne jusqu'à vingt hits et plus.

Combien de Serval voyez-vous ? En tout cas, ça fait pas mal de hits !

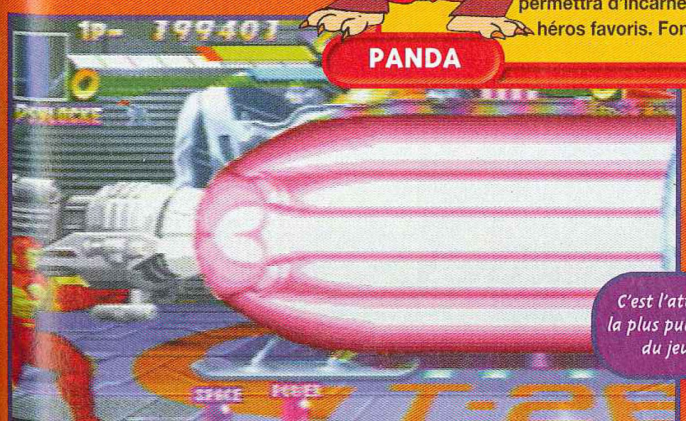
Dasher surprend l'adversaire... Enfin, pas toujours.

On peut parer en l'air.

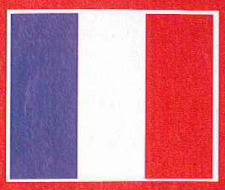
AVIS OUI !

Certes, sur Playstation, la concurrence n'est pas très rude sur le créneau de la baston 2D. Mais ne boudons pas notre plaisir, car MSH est un grand jeu, suffisamment beau et très rapide, une qualité primordiale pour la baston. Il y a des Combos, des Furies et même quelques trouvailles comme les gemmes... La jouabilité est excellente, et les combats, bien techniques. Bref, c'est un titre très complet, qui vous permettra d'incarner vos super-héros favoris. Foncez.

PANDA



C'est l'attaque la plus puissante du jeu...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : CAPCOM
- Editeur : VIRGIN
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : -

PRESENTATION 80%

Il serait temps que Capcom se mette sérieusement à soigner ses intros.

GRAPHISMES 90%

Les sprites sont de bonne taille et assez beaux, les décors sont pas mal.

ANIMATION 95%

Fluide et très rapide. En un mot : impeccable.

MUSIQUE 83%

Sympa, mais peut mieux faire.

BRUITAGES 84%

Plutôt bien, mais même remarque que pour la musique...

DUREE DE VIE 92%

Seul ou à deux, on prend beaucoup de plaisir.

JOUABILITE 95%

Les jeux Capcom sont connus pour leur maniabilité sans reproche.

INTERET 95%

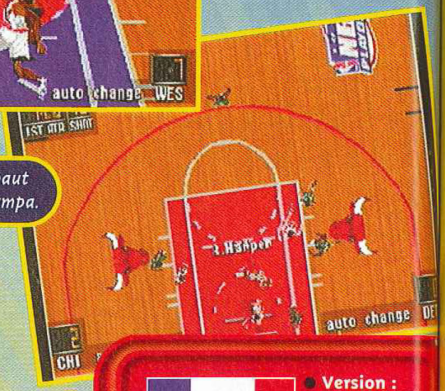
La Playstation tient enfin son jeu de baston en 2D. Marvel s'impose comme la référence du genre. Pas d'hésitation : s'il n'y en a qu'un, c'est celui-là.

PRO NBA 98

Ces dernières semaines et les suivantes sont placées sous le signe de la simulation de basket. Konami a décidé de ne pas prendre le dernier train et propose la suite de NBA In The Zone que vous trouverez dans le commerce sous le nom de Pro NBA 98.

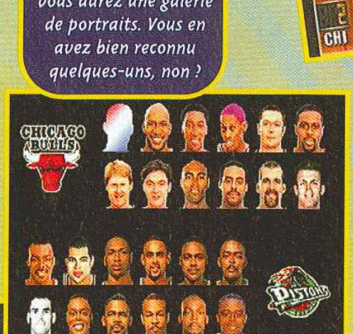
En plus d'une option d'échange de joueurs qui, de par sa richesse, vaut la peine qu'on s'y intéresse, Pro NBA 98 propose les options habituelles. Il est possible de modifier les règles à sa guise, décider d'activer les blessures, de changer l'effet de la fatigue, de s'infliger des handicaps, etc. En cours de jeu, vous pourrez modifier les angles des cinq caméras, choisir vos stratégies et activer un ralenti. Bref, il semble que Konami n'ait pas voulu s'encombrer de trop de fioritures. Et, même si ces options passent en revue la majorité des éléments utiles, on ne peut s'empêcher, en regard d'autres simulations comme NBA Live, d'être frustré par ce "trop peu" de choix. Les modes de jeu n'ont, par contre, rien à envier à d'autres productions du même type, puisqu'on y trouve la possibilité de réaliser des matchs d'exhibition, une saison, des play-off, et même un NBA All Star Game. A chaque fois, vous trouverez la majorité des stars de la NBA. Les commandes sont simples d'accès. Vous pourrez dribbler, passer, tirer, feinter, faire des appels de balles, ou encore mettre au point des stratégies.

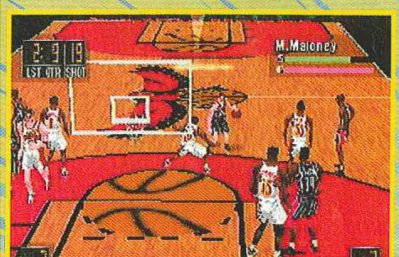
Admirez la posture des joueurs. On dirait des vrais.



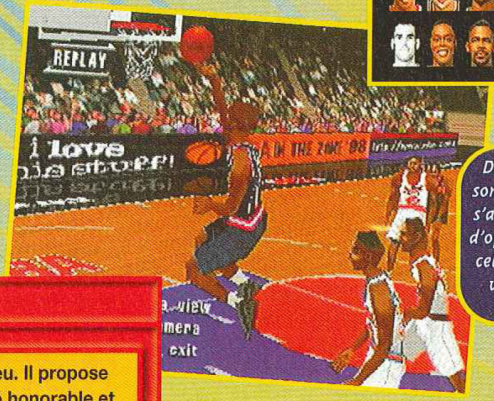
Cette vue de haut s'avère assez sympa.

En guise de Loading, vous aurez une galerie de portraits. Vous en avez bien reconnu quelques-uns, non ?

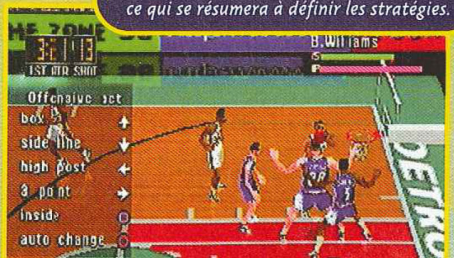




Vous aurez le choix entre cinq vues différentes.



Deux types de Replay sont proposés : celui qui s'active seul (avec plein d'options différentes), et celui que vous lancerez vous-même (avec le strict minimum).



Une grande première : vous jouerez le coach, ce qui se résumera à définir les stratégies.

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : KONAMI**
- **Editeur : KONAMI**
- **Prix : D**
- **1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **BASKET-BALL**

PRESENTATION	84%
Ecrans en haute résolution. La cinématique est sans plus.	
GRAPHISMES	90%
Des persos un peu carrés, mais un rendu correct.	
ANIMATION	79%
Mouvements bien décomposés. Mais le jeu se traîne un peu.	
MUSIQUE	89%
Présente seulement lors de l'intro, elle est bien pêchue.	
BRUITAGES	83%
Un commentateur mollasson. Grosse ambiance dans la salle.	
DUREE DE VIE	89%
De longues semaines grâce aux multiples modes.	
JOUABILITE	90%
On ne s'embrouille pas trop et les stratégies sont simples.	

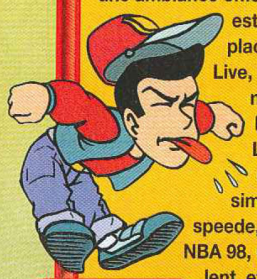
INTERET

85%

Un jeu de basket assez beau et jouable, qui se révèle quand même inférieur à NBA Live 98.

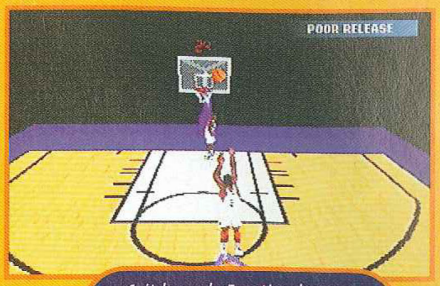
AVIS NON !

NBA Pro 98 n'est pas un mauvais jeu. Il propose des modes complets, une jouabilité honorable et une ambiance efficace. Reste que la concurrence est sévère, et que NBA Live 98 a placé la barre très haut. Dans NBA Live, la vitesse est bien plus prenante, les options plus riches, et le rendu graphique supérieur. La vitesse de jeu et la jouabilité sont les éléments clés d'une simulation : le basket, ça fuse, ça speede, c'est spectaculaire ! Pro NBA 98, même s'il est jouable, est trop lent, et ça, ça ne pardonne pas.



SPY

NBA Action 98

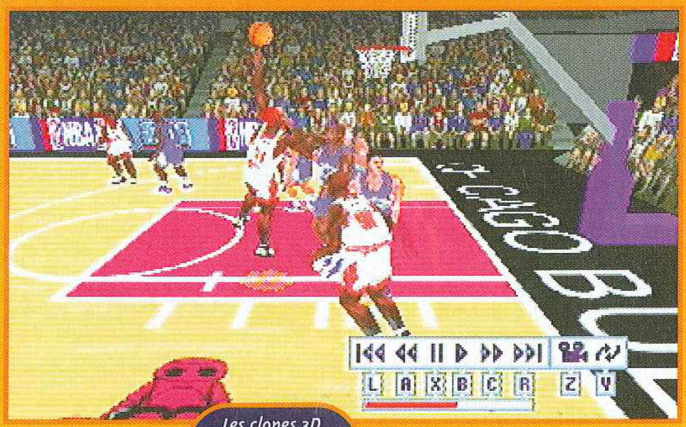


Soit le mode Practice de notre version n'était pas finalisé (ce qui serait étonnant vu l'ensemble du jeu), soit elle n'a vraiment aucun intérêt...

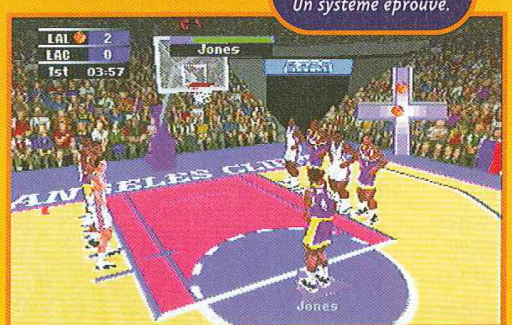
Pas facile d'innover dans un genre comme celui de la simulation de basket. Toutefois de petits détails peuvent changer beaucoup de choses. C'est ce qui est arrivé à ce NBA Action 98, mais ce n'est malheureusement pas toujours à son honneur. Vous allez comprendre pourquoi...

Les plus grandes stars de la NBA sont présentes (à part Jordan, rapport au coût de la licence), et leurs dunks sont très bien décomposés.

Les améliorations par rapport aux premier opus sont de deux ordres : structurel et technique. Pour la structure, on note, en plus de la réactualisation des équipes et des habituels play-off et exhibitions, l'apparition d'un mode Practice ; la possibilité de faire une saison de 84, 54 ou 28 matchs, et des options bien plus fournies (on peut paramétrer la vitesse de jeu, choisir de jouer en Simulation ou en Arcade, bénéficier de stratégies plus nombreuses, modifier plus de règles...). Ces améliorations sont les bienvenues, si l'on veut bien mettre de côté le mode Practice, qui n'apporte absolument rien. Du point de vue de la technique, Sega Sports semble enfin mieux tirer parti des possibilités 3D de sa console. Les personnages ressemblent vraiment à quelque chose et leurs mouvements sont bien mieux décomposés. Reste qu'à vouloir faire trop joli on perd en vitesse et en fluidité dans le scrolling, inconvénients qui, à terme, ont le don d'énerver... Les contrôles ont également été un peu revus : vous pouvez maintenant faire des pas de côté avec le bouton R et, en pressant le bouton Z, vous pourrez faire apparaître la liste de vos stratégies et les déclencher en appuyant sur le bouton correspondant. Le Turbo est toujours disponible et, en ce qui concerne les dunks, tout dépendra toujours de votre position dans la raquette pour les réaliser.



Les clones 3D des joueurs sont très fidèles à leurs originaux. Ainsi Rodman a les cheveux colorés et Stockton n'est pas bien grand.



Comme dans la majorité des simulations de basket, vous jouerez le lancer franc avec la croix de tir en haut à droite. Un système éprouvé.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA SPORT
- Editeur : SEGA
- Prix : D
- 1-10 JOUEURS SIMULTANÉS
- BASKET-BALL

PRESENTATION 85%
Un peu molle, mais les options sont bien complètes.

GRAPHISMES 91%
Très honnêtes. Les carrures des joueurs sont respectées.

ANIMATION 80%
Le premier était moche mais rapide, celui-là est beau mais lent.

MUSIQUE 79%
Pas mauvaises en soi, mais on aurait apprécié plus dynamique.

BRUITAGES 80%
Les commentaires sont réussis mais ça manque de pêche.

DUREE DE VIE 82%
Elle dépend du nombre de joueurs, de votre passion...

JOUABILITE 87%
1/2 h suffit pour prendre en main les commandes, bien pensées.

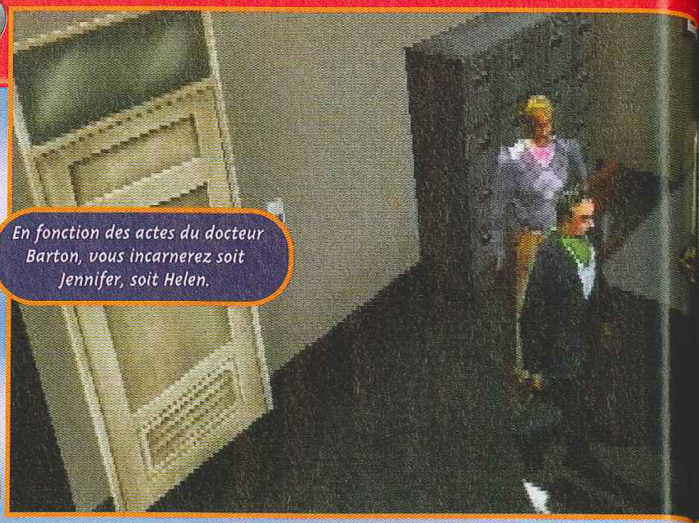
INTERET 85%
De loin le basket le plus complet de la Saturn. Mais le rythme de jeu est un chouïa trop lent.

AVIS OUI !

Loin d'être le jeu de basket le plus speed que je connaisse, NBA Action 98 n'en reste pas moins une excellente simulation qui passionnera de longues heures les aficionados. La jouabilité est honorable, les stratégies nombreuses (mais moins claires que celles proposées dans la première mouture), les options très fournies, et le saut qualitatif, au niveau des graphismes, depuis le NBA Action premier du nom est étonnant. Reste à voir ce que va donner la conversion sur Saturn de NBA Live 98 d'Electronic Arts qui, sur Playstation, vaut vraiment la peine.

SPY

Le commissaire Gotts ne croira pas à vos salades, quand vous lui raconterez que Scissorman est de retour.



En fonction des actes du docteur Barton, vous incarnerez soit Jennifer, soit Helen.

CLOCK T

Vous aimez les films d'horreur de série Z ? Tant mieux, parce que, cette fois-ci, c'est aux cisailles géantes de l'affreux Scissorman que vous devrez échapper.

Pendant le prologue, vous incarnez le docteur Barton, un éminent spécialiste en criminologie. Il enquête sur le mystère de Clock Tower, où des dizaines de meurtres ont été commis par un étrange individu, le fameux Scissorman. Par la suite, en fonction des actes du bon docteur, vous incarnerez soit Jennifer, soit Helen. Toutes deux seront, de toute façon, coincées dans le même bâtiment que Scissorman. Ensuite, vous devrez vous livrer à un jeu de piste, avec des clés, des portes à ouvrir, des salles à visiter, dans la plus grande tradition des jeux d'aventure. Sur l'écran, on dirige un curseur et on clique sur les endroits à fouiller. Quand votre curseur détecte quelque chose, il change de forme. Au cours de l'aventure, vous trouverez des objets à utiliser. Là encore, la forme du curseur se modifiera en fonction. Inutile de dire qu'au pad, la maniabilité est, restons poli, limitée, surtout pour échapper aux griffes du grand méchant. L'idée paraît sympa, mais franchement, quand on y joue, c'est ridicule et rasant au possible. Le jeu est bien réalisé, la 3D et les déplacements des persos gérés comme il faut, les qualités techniques ne manquent pas. Simplement, les énigmes sont inintéressantes, même si le principe des fins multiples est original. Mais, quand il faut recommencer dix fois le jeu en changeant quelques comportements infimes pour chaque partie (comme parler à telle personne une fois, et non deux), l'intérêt se restreint.

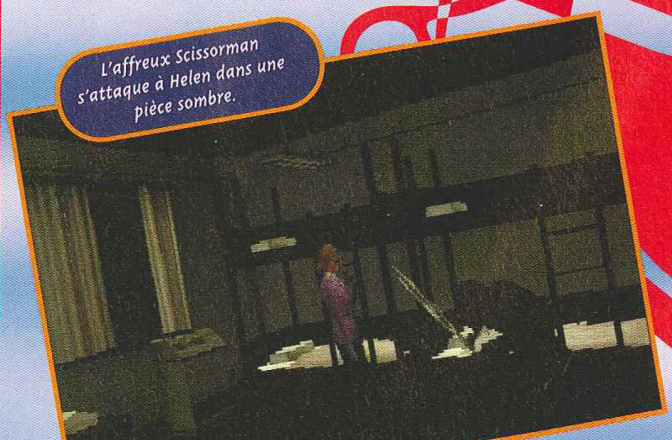
Dans la grande tradition des séries Z, les toilettes sont un passage obligé, et, là, c'est Scissorman qui s'y colle.

La carte d
la ville e

AVIS NON !

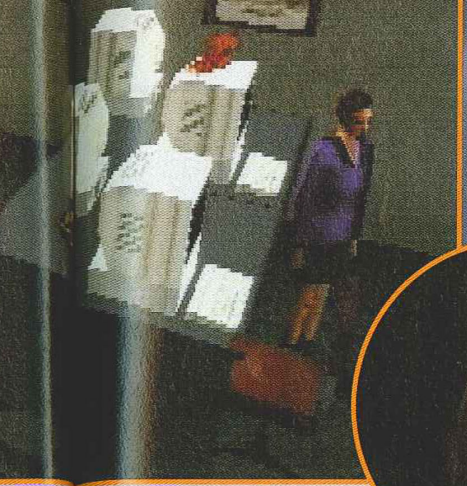
Hilarant, Clock Tower est hilarant, tellement il est ridicule ! Un mec avec des ciseaux vous poursuit de ses assiduités, et vous devez fuir en trouvant la sortie. Difficile de trouver un scénario plus grotesque. A part ses trop rares rebondissements, j'ai du mal à trouver un intérêt quelconque à Clock Tower. Le jeu est ennuyeux et sombre. Et l'obligation de le recommencer plusieurs fois relève du supplice chinois. Quand je pense que sur cette même console, il existe Resident Evil...

GIA

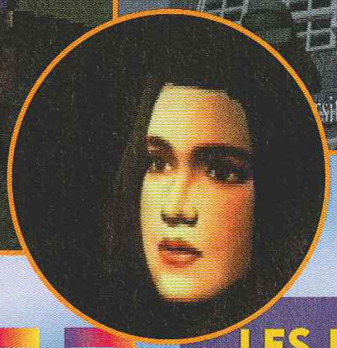


L'affreux Scissorman s'attaque à Helen dans une pièce sombre.

Voici une des
Elle trouve
armoire, et el



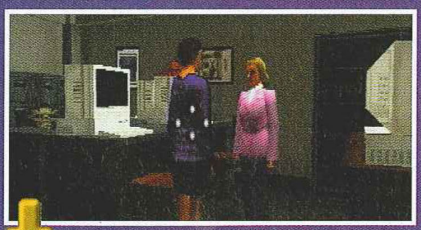
Voici le bâtiment de la folie, où tous vos malheurs arriveront.



TOWER

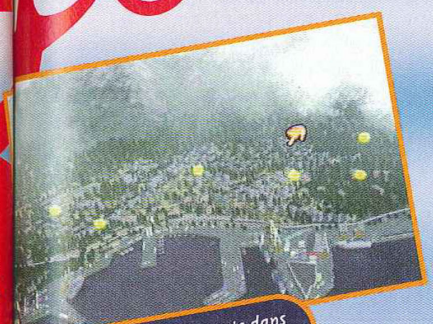
LES HÉROINES

En fonction des actes du docteur Barton, dans le prologue, vous incarnerez soit Jennifer, soit Helen. Helen est l'assistante du BON docteur. Jennifer est une des rescapées des meurtres de Clock Tower.

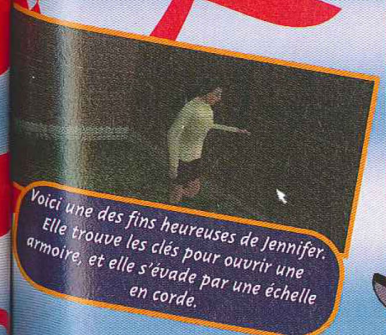


Helen ne travaille pas seulement pour le docteur Barton. Elle est aussi étudiante.

Déjà traumatisée par Scissorman le psychopathe, Jennifer aura encore affaire à lui.



La carte des déplacements dans la ville est sommaire et guidée.

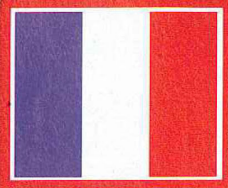


Voici une des fins heureuses de Jennifer. Elle trouve les clés pour ouvrir une armoire, et elle s'évade par une échelle en corde.

AVIS NON !

Que ce soit clair : Clock Tower n'est plus d'actualité. En faire une conversion deux ou trois mois après sa sortie japonaise passe encore (même si le jeu n'était déjà pas vraiment bon), mais là... un an après, c'est pousser mémé dans les orties ! L'éditeur se rend-il compte qu'il existe sur le marché de titres dix fois meilleurs ? Les graphismes sont minables, l'action archi-lente, les bruitages soûlants, pas de musique ou si peu. La souris fonctionne bien, encore heureux. Un jeu grave, tout nase, dommage...

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : HUMAN
- Editeur : ASCII
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- AVENTURE-CLIC
- 1 JOUEUR
- Contrôle : MEDIOCRE
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 89%

Une belle intro entièrement en 3D, qui vous plonge illico dans l'histoire.

GRAPHISMES 85%

Décors un peu sombres, mais personnages bien modélisés.

ANIMATION 88%

3D bien animée et mouvements des persos bien rendus.

MUSIQUE 82%

Elle prête à sourire...

BRUITAGES 82%

A part le bruit des cisailles, l'ambiance sonore est légère.

DUREE DE VIE 83%

Avec dix fins, le jeu sera amorti, si vous tenez le coup...

JOUABILITE 84%

Laborieuse avec le pad. Plus maniable avec la souris.

INTERET 70%

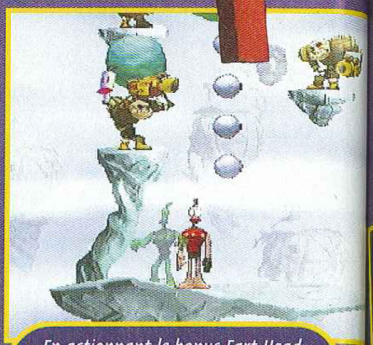
On frise le ridicule. Mais si vous n'avez jamais rencontré un méchant psychopathe armé de cisailles géantes, essayez Clock Tower. C'est à mourir de rire !

SKULLMONKEYS

Dans le genre loufoque, ce boss se pose là !

Earthworm Jim, Jungle Book, Aladdin, Cool Spot, Road Runner... à voir les réalisations passées de l'équipe de développement, on se doutait que Skull Monkeys serait très... "plate-formesque". Ça n'a pas loupé : c'est de la plate-forme pure et dure et ça fonctionne très bien !

La bataille du Bien contre le Mal fait rage jusque dans les contrées reculées de nos amis de pâte à modeler. Un certain Klogg n'a rien trouvé de mieux que de s'écraser sur la tête du chef des Skull Monkeys, et en a profité pour asservir ce peuple peu avenant. Son but ? Bâtir une machine démoniaque qui lui permettra de réduire en cendres la planète Neverhood. Bien entendu, vous allez, dans la peau de Klay-Men, tenter de déjouer ses plans. Dès les premiers niveaux, on sent que, en plus d'un style graphique très particulier et pas franchement désagréable, les développeurs ont tout misé sur le game-play : votre personnage peut courir, sauter, tirer (lorsqu'il trouve des munitions) et on le dirige avec une facilité déconcertante. Le rythme de l'action est très soutenu et les challenges sont progressifs. Tous les niveaux regorgent de parties secrètes et vous devrez en explorer tous les recoins pour récupérer la totalité des bonus. En début de jeu, votre personnage n'a que deux habiletés particulières sur les cinq possibles : celle de tirer et celle d'envoyer de grands oiseaux à "tête chercheuse" sur les ennemis. Logiquement, ses "munitions" sont limitées. En parcourant les mondes, vous trouverez trois nouvelles habiletés : le Fart Head (qui vous permet d'envoyer un clone explorer le chemin à votre place), l'Univeeeeeerse Enema (qui réduit en bouillie tous les ennemis à l'écran) et un dernier du nom de Super Willie (qui restera, jusqu'à ce que vous ayez le jeu, une surprise !). Vous trouverez également des bonus qui vous permettront de rapetisser, d'étranges oiseaux qui vous serviront de deltaplanes ou encore des boucliers de Hamster. Mais attention ! vous n'aurez pas droit à l'erreur : dès que vous serez touché, vous mourrez (sauf si vous disposez d'une protection adéquate). Le jeu compte 18 mondes divisés en quatre à cinq niveaux, ce qui nous fait au total une centaine de niveaux à parcourir. Pour info, ça commence à se corser sévèrement dès le quarantième, et si vous voulez boucler le jeu à 100 %, vous devrez trouver le niveau-bonus de chaque monde (en récupérant les trois tourbillons bleus dans les niveaux), et surtout mettre la main sur les trois sigles "1970", planqués quelque part dans les mondes. Attendez-vous donc à passer de longues heures en compagnie de ces personnages à la mine malléable.



En actionnant le bonus Fart Head, vous ferez surgir ce clone qui explorera certaines parties du jeu, ramassera les bonus, tuera les ennemis... Un éclaireur hors pair.

Les trois bonus "1970" sont hyper bien planqués. N'hésitez pas à fouiller partout pour les dénicher.

Un oiseau d'or pourra vous servir de deltaplane. Profitez-en pour fouiller le niveau et ramasser des bonus jusqu'alors inaccessibles..

DE L'INTÉRÊT DE LA CINÉMATIQUE

C'est la première fois qu'un film d'animation réalisé avec des bonshommes de pâte à modeler sert de cinématique à un jeu sur console. Au total, vous trouverez douze minutes de petits films et remarquerez qu'on s'y marre autant que dans un "Wallace & Gromitt". Très rythmé, bien fait, cela donne envie de pénétrer dans cet univers loufoque. .

Le jeu est bourré de petits effets spéciaux étonnants. Par exemple, lorsque vous passez derrière ces cristaux, vous pouvez voir au travers.

AVIS OUI, MAIS...

Skull Monkeys est jeu de plates-formes pur et dur ! Comment pourrait-il en être autrement quand on sait que ses auteurs n'ont réalisé que des jeux de ce genre ces dernières années. Si le jeu est très classique, sa réalisation graphique est super sympa : on croirait voir un film d'animation comme "L'étrange Noël de monsieur Jack". L'animation des personnages en pâte à modeler est poilante, comme d'ailleurs les séquences cinématiques entre les niveaux. Grâce à sa centaine de niveaux, Skull Monkeys va vous retenir de longs instants. Classique, mais très soigné.

NIIICO

En récupérant certains bonus, vous pourrez accéder à des niveaux secrets... et vertigineux.

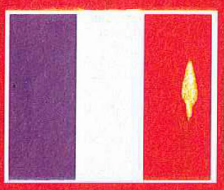
Certains bonus vous rapetissent. Dès lors, ces bêtes violettes, que vous écrabouilliez quand vous étiez grand, deviendront des ennemis redoutables.

Comme dans tous les bons jeux de plates-formes, tout est question de rythme, d'adresse et de bonne connaissance des pièges et des mouvements des monstres.

AVIS MONKOUI !

S'il y a un jeu qui m'a surpris ce mois-ci, c'est bien Skull Monkeys. L'univers graphique, la bande-son et les films d'animation sont vraiment réjouissants, et le jeu lui-même est un petit bijou de plates-formes, hyper classique mais excessivement trippant. Son game-play rappelle celui de Donkey Kong sur 16 bits, l'univers graphique est très varié et en plus, on se marre bien. Bref, c'est de la plate-forme super efficace, digne de faire entrer la talentueuse équipe de Neverhood dans les annales. Si vous aimez la plate-forme, la vraie de vraie, ne vous en privez surtout pas !

SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Éditeur : THE NEVERHOOD
- Distributeur : DREAMWORKS (EA)
- Disponibilité : FIN JANVIER
- Prix : D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENTISSIME
- Difficulté : MOYENNE À ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : MOTS DE PASSE
- Sauvegarde : NON

PRESENTATION 93%

Des films d'animation avec des bons-hommes en pâte à modeler. Efficace.

GRAPHISMES 94%

Un style particulièrement original, avec des personnages de pâte à modeler.

ANIMATION 95%

Les persos sont animés à merveille et le jeu regorge d'effets spéciaux superbes.

MUSIQUE 93%

Une bande musicale variée (jazz, country, rock), et des chansons drôles.

BRUITAGES 92%

Complètement délire, avec voix digits et "splonch" de pâte à modeler.

DUREE DE VIE 91%

Dix-huit mondes et plus de cent niveaux (parfois très courts). Accrochez-vous !

JOUABILITE 94%

Le personnage se contrôle vraiment bien et on le balade avec beaucoup de plaisir.

INTERET 89%

Un jeu de plates-formes classique et efficace qui bénéficie d'une ambiance sonore et graphique réussie. Il ravira les fans du genre.

WILD CHOPPERS

La série des Soviet Strike, Nuclear Strike et autres Strike a déjà conquis le cœur de nombreux joueurs. Sur N64, le premier titre de ce genre portera le nom de Wild Chopper.

Comme son nom l'indique, Wild Chopper vous met aux commandes d'un hélicoptère sauvage, bardé de missiles et de roquettes en tout genre. Le pilotage d'un hélicoptère est très riche et très souple. Par exemple, on peut tirer sur un ennemi tout en reculant, ou se déplacer latéralement pour éviter les tirs. La première chose qui étonne dans ce jeu est la façon de tenir le pad. La main droite se met sur le stick analogique et la main gauche se met sur la croix directionnelle. Cette tenue peut paraître bizarre, mais elle est assez bien conçue. La croix directionnelle commande les déplacements vers l'avant, l'arrière et sur les côtés. Le stick analogique, lui, commande la position de l'hélicoptère, pour tourner à gauche ou à droite, pour piquer ou lever le nez. Au début, c'est assez déroutant. D'autant que le stick analogique est hyper sensible, alors pour viser, il faut être délicat et précis. Deux vues sont disponibles : l'une se place juste derrière l'arrière. Plus classique, vous avez le choix entre huit coucous ayant tous une carrosserie bien typée. Les munitions s'achètent, les plus efficaces étant les plus onéreuses, et, bien sûr, le montant de votre crédit dépend du succès de vos missions précédentes. Plein de bonus parsèment la route : pour avoir plus de sous, il suffit de trouver les bleus. Et pour rester en vie plus longtemps, les bonus Fuel et Shield sont vitaux. En général, les missions sont très ardues et consistent à éliminer plein d'ennemis, à sauver des otages, à escorter un avion ou tout simplement à rester vivant. La routine, quoi ! C'est du Strike tout craché, mais c'est sur N64.

Ces plates-formes constituent des cibles à abattre absolument.

On peut locker les ennemis en l'air avec les missiles AAM, mais les meilleurs restent les AGAM, qui lockent aussi les ennemis au sol.

AVIS OUI !

Wild Choppers est un bon petit jeu d'hélico dans la grande tradition du genre, avec des missions, des roquettes et plein d'otages. Même si l'intitulé des missions est en japonais, avec quelques parties, on comprend vite ce qu'il faut faire. La prise en main du pad m'a complètement déroutée, mais, après plusieurs heures de jeu, je m'y suis faite. Ce qui est sûr, c'est que la difficulté est à tomber par terre : les missions sont vraiment corsées ! Et ne pensez pas finir le jeu comme ça, en claquant les doigts, car il vous faudra en baver jusqu'au bout.

Dans cette mission, l'important est de garder cet avion intact en le protégeant des tirs ennemis.

Ce boss est des plus coriaces. Et avant qu'il apparaisse, il faudra fouiller tout le coin et détruire les cibles.

La vue au-dessus des pâles donne un effet bizarre. Même si elle n'est pas très jouable, elle vaut le coup d'œil.

SAUVEZ LES OTAGES !

Sauver les otages peut parfois être la priorité d'une mission. En tout cas, quand vous le pouvez, n'hésitez pas à les secourir car chaque tête rapporte beaucoup d'argent, alors au moins, faites-le pour le porte-monnaie.

Pour que l'hélicoptère de secours puisse récupérer les otages, dégagez l'aire d'atterrissage en tirant sur les barrières.

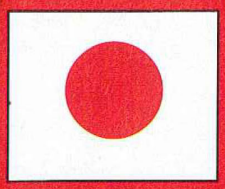
Les otages sont en général cachés dans les immeubles ou les camions. Il suffit de tirer dessus pour les libérer. Ils se débrouilleront seuls pour atteindre la sortie.

Quand on vous disait que les hélicos étaient bien typés...

AVIS OUI, MAIS...

Contrairement aux apparences, Wild Choopers est plus un jeu d'arcade qu'une simulation. Mais un minimum de stratégie est quand même requise. La réalisation est très correcte et laisse présager un très bon résultat pour Rev Limit (le prochain jeu de course de l'éditeur). Quant au contrôle des hélicoptères, oubliez Soviet Strike et autres Thunderhawk, celui de Wild Choppers est assez spécial, et vous mettrez un peu de temps pour vous y habituer. Un jeu à réserver aux amateurs de destruction en 3D analogique.

SPY



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SETA
- Editeur : SETA
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 80%

Moyenne pour une N64. Des écrans de démo et des scènes du jeu. Pas d'intro.

GRAPHISMES 84%

D'une N64, on peut s'attendre à mieux, mais les hélicos sont bien détaillés.

ANIMATION 90%

Malgré tous les sprites, les ralentissements sont presque imperceptibles.

MUSIQUE 89%

Du hard bien américain et aérien. Très speed et bourrin.

BRUITAGES 89%

Moyens. A part les explosions, les digits commentent l'action en anglais.

DUREE DE VIE 86%

Les missions sont difficiles et les missiles comptés. Prise en main délicate.

JOUABILITE 85%

La maniabilité est un peu bizarre, mais on s'habitue.

INTERET 85%

Malgré une maniabilité déconcertante, Wild Choppers ravira les fans de la série des Strike. La difficulté est en acier, mais c'est une réussite.

STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI

Alors jeune Luke Skywalker, réussirez-vous vaincre Dark Vador dans un duel sans merci au sabre laser ? Euh, si je veux...

Qui n'a jamais rêvé d'incarner Luke Skywalker, Yan Solo ou Cheubiwaca ? Tout commence par la célèbre musique d'introduction de "Star Wars" et une scène cinématique en images de synthèse sympathique. La plupart des modes de jeu utiles sont présents. En Team Battle, des groupes de personnages s'affrontent tour à tour, comme dans KOF. Le mode Survival vous verra affronter vos adversaires sans vous laisser le temps de souffler jusqu'à ce que mort s'ensuive. Un mode Versus vous permettra d'éclater votre petit frère ou une copine... Pauvre petite Gia, qui se croyait de taille à affronter l'ignoble Panda. Elle en a encore les fesses toutes rouges... Enfin, dans le mode Arcade, vous défierez Dark Vador pour l'envoyer en enfer rejoindre Switch et les 40 voleurs de Twix. A la manière de Toshinden, vous pouvez esquiver d'un pas de côté. Les combattants possèdent une arme – sabre laser, arbalète, pistolet... – mais peuvent aussi se battre à mains nues. Les combats se déroulent en un round, et mieux vaut ne pas tomber, sinon c'est la fin... La maniabilité est particulièrement mauvaise, ce qui rend l'utilisation des quelques coups spéciaux très difficile. On peut quand même faire des Furies, qui sont très efficaces. Enfin, pas besoin de s'en servir pour battre la console qui est vraiment trop bête. Quelques coups de pieds bas, un peu de patience, et on finit le jeu très facilement.

La princesse Leia n'est pas très réaliste...

Un faux Dragon Punch assez utile.

Yan Solo en difficulté.

On peut tourner autour de son adversaire comme dans Toshinden.

Le pistolet laser fait très peu de dégâts.

AVIS NON !

Autant j'aime "Star Wars", autant je suis déçu par ce jeu. Et, pourtant, l'idée de disputer des duels au sabre laser m'avait emballé. Les graphismes sont un peu carrés, et les décors, loin d'être fantastiques. Quant à la maniabilité, elle est tout simplement à chier ! La console fait n'importe quoi et vos adversaires tombent du ring tout seuls. Imaginez le premier Toshinden, en plus laid et encore moins jouable, et vous aurez une idée du dégât intitulé Masters of Teras Kasi. Oubliez vite ce jeu, il déshonore "Star Wars".

- **Version : IMPORT**
- **Dialoques : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : LUCASART**
- **Éditeur : LUCASART**
- **Prix : D**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **BASTON**

PRESENTATION 86%
Une scène cinématique tout à fait sympathique.

GRAPHISMES 84%
Les personnages ne sont pas très fins...

ANIMATION 83%
C'est un peu lent, mais relativement fluide.

MUSIQUE 90%
De ce côté, pas de problème.

BRUITAGES 88%
Ah ! le souffle du sabre laser...

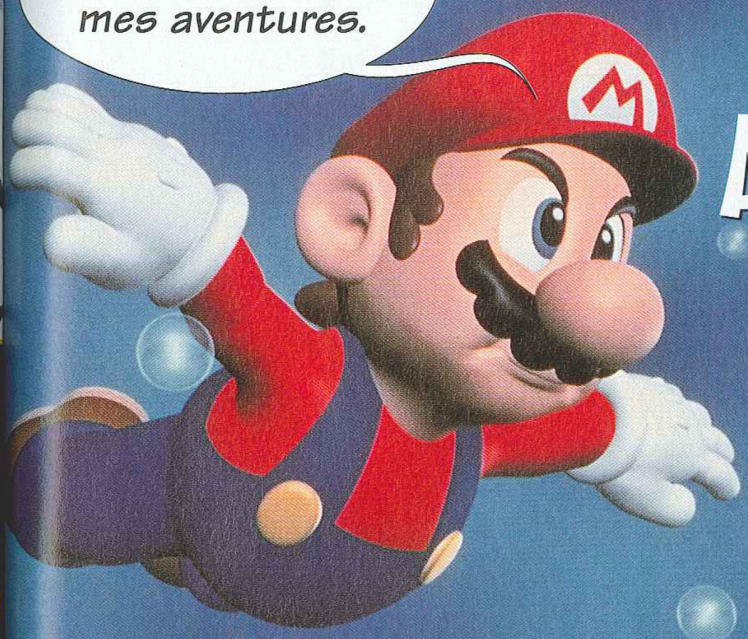
DUREE DE VIE 70%
Le jeu se finit vite et vous aurez du mal à trouver un partenaire.

JOUABILITE 70%
La maniabilité est nulle... Il faut un bon moment pour s'habituer.

INTERET 75%
"Star Wars" est une sacrée vache à lait, mais ce coup-ci, c'est raté. A oublier.

Vite ! Rejoignez-moi dans mes aventures.

ENTREZ DANS LE MONDE DE MARIO



ABONNEZ-VOUS A

Nintendo® MAGAZINE

Bénéficiez de 2 mois de lecture GRATUITE

297F 11 numéros pour seulement au lieu de ~~363~~F

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements 150, rue Galliéni - 92514 Boulogne Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à **NINTENDO Magazine** pour 11 numéros au prix de **297 F*** au lieu de ~~363~~ F.

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑

Adresse : .....

NIN2

SHADOW MASTER

Shadow Master est le tout nouveau jeu de Psygnosis. Ce Doom-like était attendu au tournant après le très décevant Lifeforce Tenka. Verdict...

A la différence des classiques Doom-like, Shadow Master vous invite à prendre place à l'intérieur d'un buggy très sophistiqué. La vue est subjective, c'est-à-dire que l'action est vue par les yeux du pilote. Les sensations n'en semblent que plus réelles. Sur l'écran de jeu apparaissent diverses informations très utiles : vos points de vie, tout du moins celle de votre buggy, l'état de chauffe de vos lasers, vos réserves de munitions, un radar avec inclinaison du terrain sur lequel on évolue, un viseur et une représentation en fil de fer des cibles "lockées" par le radar. Rassurez-vous, toutes ces informations n'encombrent pas l'écran, car elles apparaissent en transparence.

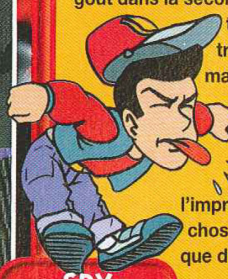
Le but du jeu est très simple : avancer de niveau en niveau afin d'atteindre le boss final, le Shadow Master, pour le détruire. Evidemment, avant d'y arriver, bien des dangers vous guettent : près de 80 monstres différents attendent pour vous faire la fête. Certains sont gigantesques et comptent pas moins de cinq cents polygones texturés ! Pour faire face à cette menace, votre buggy est équipé d'un laser que l'on "customise" en progressant. Au final, ce sont pas moins de 8 armes différentes qui équiperont votre véhicule.
Les graphismes sont bien évidemment en 3D temps réel, et de nombreux effets lumineux viennent ponctuer les phases de combat et d'explosions. Un vrai feu d'artifice !

La taille de vos adversaires est parfois impressionnante. Et dire que l'animation n'en est pas pour autant ralentie !

Les effets lumineux ne se comptent plus : admirez la transparence du bouclier de cet ennemi.

Le danger se trouve aussi dans les airs. Cet hélicoptère futuriste n'est pas là pour rigoler.

AVIS CIRCULEZ !

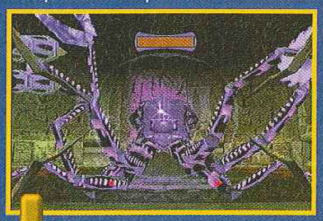


Je ne suis pas un grand amateur de Doom-like, mais je suis capable de dire si un jeu est bon ou inintéressant. Shadow Master se place à mon goût dans la seconde catégorie. Certes, il est techniquement très clean et très soutenu dans son action, mais où est l'intérêt de bouffer des kilomètres de labyrinthes, en ne faisant que tirer ? Dans Doom il y a une ambiance... des clefs à trouver... On a l'impression de participer à quelque chose. Shadow Master est froid... que dis-je glacial, pas drôle et creux.

TA MÈRE LE BOSS !

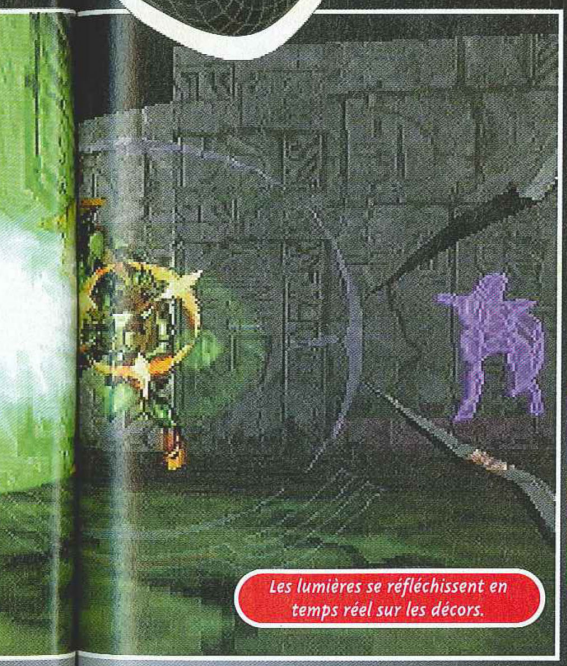
On ne compte plus les boss de mi-niveau et de fin de niveau dans Shadow Master. Leur taille est généralement impressionnante et leur puissance de feu toujours élevée. Un conseil, visez leur point faible, ils en ont toujours un.

Cette gigantesque tête ne perdra de l'énergie que si vous lui tirez dans l'occiput (ce n'est pas sale).

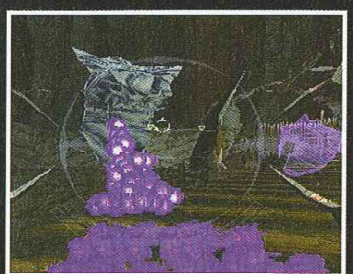


Une pieuvre dont les tentacules se terminent par des armes terrifiantes ! Tu le crois ça ? (©AHL 1835). Visez l'œil !

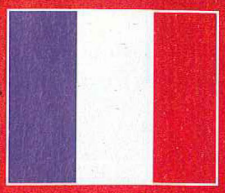
Le Shadow Master en personne. Toutes les parties de son corps sont sensibles à vos lasers.



Les lumières se réfléchissent en temps réel sur les décors.



Les graphismes sont le point fort du jeu : ce dragon d'acier ne crache pas des flammes virtuelles !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : HAMMERHEAD
- Editeur : PSYGNOSIS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- DOOM-LIKE/SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR
- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION — 90%

L'introduction du jeu est, comme toujours chez Psygnosis, très soignée.

GRAPHISMES — 92%

Spectaculaires ! Les effets de transparence n'en finissent plus de nous épater.

ANIMATION — 92%

Souple et rapide. Pas de ralentissements à signaler.

MUSIQUE — 90%

Vos amis apprécieront, vos voisins, moins.

BRUITAGES — 89%

Le son des explosions couplé aux effets visuels fait que l'on se prend au jeu.

DUREE DE VIE — 88%

Le jeu comporte 16 niveaux de difficulté progressive. Mais l'action est répétitive.

JOUABILITE — 89%

Bonne avec une manette, excellente avec le nouveau pad analogique.

INTERET — 85%

Shadow Master est un très beau Doom-like. Cependant, l'action est trop répétitive, et le jeu n'est finalement pas si fun que ça.

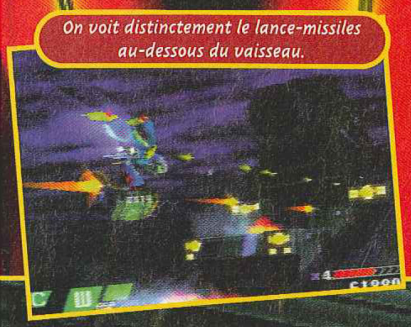
AVIS OUI, MAIS...

Shadow Master est un Doom-like spectaculaire tant ses effets spéciaux sont somptueux. Les explosions sont monstrueuses et les textures des ennemis et autres éléments du décor impressionnants. La Playstation s'en donne à cœur joie. Cependant, un beau jeu n'est pas forcément un bon jeu. Shadow Master se révèle rapidement répétitif, un peu trop bourrin et pas vraiment fun. Nous sommes loin d'un GoldenEye sur Nintendo 64 ou d'un Duke Nukem. Il n'en reste pas moins que ce titre est bien mieux que Lifeforce Tenka. En progrès donc, mais peut mieux faire.

NIIICO

EINHÄNDER

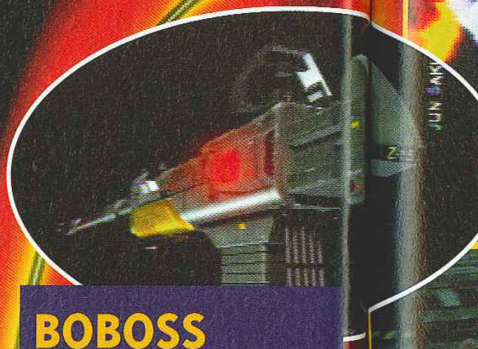
Square Soft multiplie les sorties de jeux sur tous les fronts ! Cette fois-ci, l'éditeur s'attaque au shoot them up, un genre sous-représenté sur Playstation. Les amateurs du genre peuvent se réjouir !



On voit distinctement le lance-missiles au-dessous du vaisseau.

Einhander est un shoot them up à scrolling horizontal, si ce n'est que de temps à autre, grâce à la 3D, on a droit à des changements d'angle de vue assez impressionnants. On peut choisir entre plusieurs vaisseaux. Vous possédez un tir de base. Vous ramassez par la suite des options qui se greffent au-dessus ou au-dessous de la coque de votre appareil. Suivant le vaisseau que vous avez choisi, vous disposez de deux ou trois emplacements pour stocker les armes. Vous pouvez en utiliser une ou deux en même temps. Les munitions étant limitées, mieux vaut ne pas les gaspiller. Les armes sont assez variées : du canon au sabre laser en passant par la grenade... A vous de choisir celle adaptée à chaque situation. Vous rencontrez nombre de boss et de demi-boss tout au long des niveaux qui ne sont, du reste, pas vraiment délimités. On erre sans savoir vraiment où, car il n'y a pas de coupure entre les niveaux comme dans Gradius. A part ça, c'est un shoot them up classique. Le vaisseau dirigé est un peu gros et on a parfois du mal à se glisser entre les tirs adverses. Un impact suffit à vous envoyer par le "fond"... Qui plus est, vous ne recommencez pas immédiatement là où vous êtes mort ! Ce qui implique qu'il faudra tuer un boss avec un seul vaisseau. Les décors sont assez sombres et pas très soignés. Pour ce qui est de la musique, Square ne trahit pas sa réputation et signe là encore une BO du tonnerre.

Le jeu est trop sombre.



BOBOSS

Les boss sont vraiment très variés. Ils vont du petit teigneux au gros monstre étalé sur plusieurs écrans. Ce qui leur est commun, c'est qu'ils ont tous un point faible et se transforment parfois à plusieurs reprises !

Une vue spectaculaire mais qui peut dérouter.

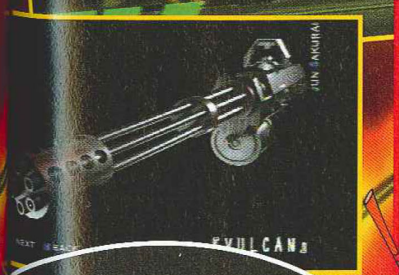
AVIS OUI !

Je suis un fan des shoot them up. depuis longtemps... Et, croyez-en mon expérience, Einhander est un bon jeu. Il est assez technique, et plutôt bien réalisé. Son classicisme est gage d'efficacité et plaira aux amateurs du genre. Même si ce shoot n'est pas le meilleur du genre, c'est tout de même un titre à posséder. Et s'il manque d'originalité, pourquoi bouder son plaisir alors qu'il y a si peu de bons shoots sur Playstation. En un mot : bonne chance !

PANDA

Il faut trouver le point faible de chaque boss.

DER



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE SOFT
- Éditeur : SQUARE SOFT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SHOOT THEM UP
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 4
- Continues : 9
- Sauvegarde : -

PRESENTATION 90%

Une intro en images de synthèse très sympa.

GRAPHISMES 85%

Les décors sont un peu simples, mais il y a parfois de bons effets 3D .

ANIMATION 89%

Pas très rapide, mais fluide.

MUSIQUE 90%

Square est toujours aussi doué de ce côté-là.

BRUITAGES 85%

Bien échantillonnés.

DUREE DE VIE 84%

Ce n'est jamais le point fort des shoots, mais on y revient facilement.

JOUABILITE 83%

Le vaisseau est maniable, mais un peu gros...

INTERET 90%

Même s'il reste un ton en dessous de Raystorm ou Thunderforce 5, Einhander comblera les amateurs de shoot them up.

AVIS OUI !

C'est avec un plaisir certain que l'on accueille le premier shoot de Square. La qualité graphique et l'animation d'Einhander sont dignes des précédentes œuvres sorties par l'éditeur. On a le choix entre quatre vaisseaux et on se balade à travers les niveaux dans une ambiance du tonnerre, à cent à l'heure. Les boss sont impressionnants et le système d'armes bien configuré. On regrettera toutefois l'opulence du vaisseau contrôlé. Reste que ce titre est digne des meilleurs jeux du genre sur Playstation. Aux armes, amateurs !

SWITCH

X-MEN VS STREET FIGHTER

C+ D'OR

Lorsque cet X-Men Vs Street Fighter est sorti en arcade, l'idée du jeu était alléchante ! Le voir débarquer sur Saturn en bénéficiant d'une réalisation impeccable constitue une magnifique surprise. Révisez vos coups spéciaux parce que ça va chauffer.

X-Men Versus Street Fighter est un jeu de baston en 2D dans la grande tradtion des jeux Capcom. Ne vous méprenez pas, car il regorge d'originalité. Tout d'abord, il est vendu avec une cartouche de 4 Mo de mémoire, qui n'a rien à voir avec celle de SNK. Elle resservira vraisemblablement pour les prochaines adaptations de jeux Capcom. On est tout d'abord étonné par le soin apporté à la réalisation technique du jeu. Les effets lors des coups spéciaux des combattants de Street ont été améliorés, comme, par exemple, les Yuga Fire de Dhalsim. Certains décors se modifient en cours de combat, comme dans X-Men, et on peut en détruire certaines parties. Vous connaissez certainement la plupart des combattants présents dans ce jeu. Ils possèdent en général deux Furies qu'ils peuvent effectuer lorsque la barre de Power est remplie à son maximum. Grâce aux boutons "L" et "R", elles sont assez simples à exécuter, plus besoin d'appuyer sur les trois boutons de poing ou de pied. Pour ce qui est des matchs, les combats ne se déroulent pas en round : vous choisissez deux héros chez les X-Men ou les Street Fighter qui affronteront un binôme adverse. Vous pouvez changer de personnage à volonté en cours de combat. Quand vos deux personnages n'ont plus d'énergie, vous êtes fini... Ils peuvent dasher, faire des super sauts et des Combos gargantuesques ! Le mélange est assez homogène et les deux "équipes" se valent. Les possesseurs de Saturn auront été gâtés en cette fin d'année. Entre ce jeu, Dead or Alive et Samouraï 4... ça va faire mal !

Bison reste un adversaire dangereux.

Les Furies sont très utiles.

Cammy est devenu très rapide !

AVIS OUI !

La claque totale ! En mélangeant ses deux séries fétiches, Capcom montre encore une fois qu'en baston 2D, c'est lui le roi. Je n'ai jamais vu aussi rapide ni aussi speed. Du grand art ! La maniabilité est au top. Etant une grande fan de Street Fighter, les améliorations des anciens coups m'ont impressionnée. Finalement, même si la cartouche coûte plus cher, on peut être sûr qu'elle sera amortie par les prochains jeux Capcom. Et, franchement, je ne vois pas comment ils pourraient adapter ça correctement sur Playstation.

APOCALYPSE

Le dernier boss n'est pas un combattant de taille normale. Il ne vous attaque qu'avec son poing qui se transforme en vrille, à esquiver absolument. Sans oublier quelques petits satellites à laser par-ci par-là...
Il va falloir être rapide et utiliser souvent le super saut.

Ken s'enflamme lors de son Dragon Punch.

Impressionnant comme dernier boss, non ? Visez la tête.

Le Fléau est toujours aussi puissant avec sa capacité à encaisser les coups.

Dhalsim met le feu aux planches !

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes: -

- Développeur : CAPCOM
- Editeur : CAPCOM
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Continues : -
- Sauvegarde : -

PRESENTATION 80%
De ce côté, les jeux Capcom pèchent un peu.

GRAPHISMES 94%
Les sprites sont de bonne taille et les décors superbes.

ANIMATION 95%
Très rapide, fluide... Bref, impeccable.

MUSIQUE 84%
Classique, rien de transcendant.

BRUITAGES 85%
Rien de spécial, c'est propre.

DUREE DE VIE 93%
A deux c'est génial, seul c'est bien aussi.

JOUABILITE 95%
La prise en main est facile et rapide.

INTERET 95%

Que dire si ce n'est que c'est tout simplement le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues ou la quintessence du jeu de baston, au choix.

AVIS OUI !

X-Men Vs SF a fait l'objet d'une réalisation technique stupéfiante ! On voit concrètement à quoi sert la cartouche Add-up de Capcom. Les graphismes sont impressionnants de beauté, l'animation d'une rapidité étonnante, même sur une console française. La maniabilité ne souffre d'aucun défaut, et les coups sortent sans problème. Avec ce jeu, Capcom signe son chef-d'œuvre : ce n'est pas seulement le meilleur jeu de baston 2D sur Saturn, c'est aussi le meilleur jeu de baston toutes consoles et tous genres confondus !

PANDA

Namco Museum

On pensait qu'avec le cinquième volume du Namco Museum s'achevait cette série de compilations. Erreur ! Namco nous ressert le couvert avec un nouveau "best of" de ses jeux d'arcade.

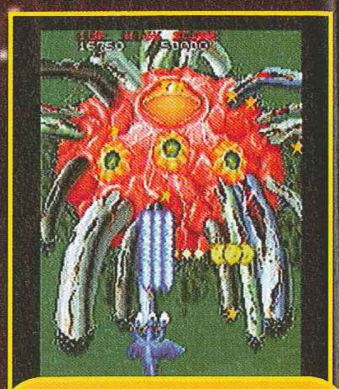
Motos : boutez vos adversaires hors du ring. Attention aussi à ne pas faire de faux pas, la chute serait fatale.

Rien ne distingue cette nouvelle compilation des autres : une intro en images de synthèse, un musée virtuel dans lequel on trouve des renseignements sur les jeux présents sur le CD et une demi-douzaine de jeux disponibles. Le principe de Namco Museum Encore est en tout point identique aux cinq compilations Namco Museum précédentes. Les amateurs de jeux d'arcade des années 80 apprécieront cette suite, car les jeux qu'elle propose sont pour la plupart très agréables.

King of Balloon est de loin le plus ringard de tous : ses graphismes et son principe ressemblent fortement à Galaxian ou Space Invaders. Rien de transcendant. Motos n'a rien à voir avec une quelconque course de motos. Le principe du jeu est de pousser tous ses adversaires hors du ring.

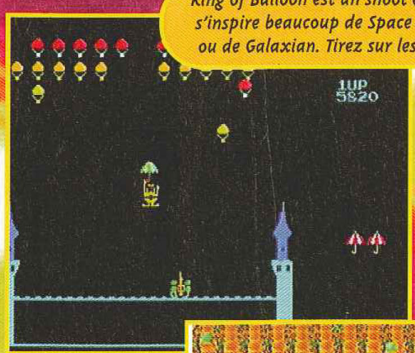
Sky Kid est un shoot'em up très classique à bord d'un vieux coucou. On peut faire des loopings !

Facile et très amusant. Sky Kid est un shoot'em up très classique : à bord de votre vieux coucou, vous devez effectuer diverses missions pour votre état-major. Rompers est un superbe jeu de réflexion qui s'inspire de Lady Bug et de Pac Man. Le but est de récupérer toutes les clés du niveau pour passer au suivant. On peut pousser certains murs pour écraser les ennemis et chopper quelques gadgets qui rapportent des points. Un principe aussi simple qu'efficace. Dragon Saber est la suite du célèbre Dragon Spirit (que l'on trouve dans Namco Museum Vol. 5). Un superbe shoot'em up comme AHL les aime. Rolling Thunder fait aussi partie de cette compilation. Le plus célèbre jeu de plates-formes après Jane Birkin arrive enfin sur Playstation, et c'est un vrai régal. Les connaisseurs savent de quoi je parle. Enfin, un jeu très bizarre dont le nom japonais ne dira rien à personne : Wonder Momo (ça ne s'invente pas !). Vous incarnez une jeune lycéenne sur une scène de théâtre et devez affronter les comédiens qui viennent à vous. Nul, moche (les graphismes sont proches de Sailor Moon), un jeu à réserver au Panda.

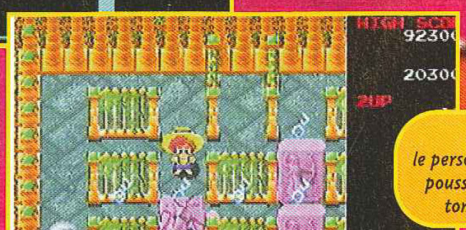


Dragon Saber est la suite de Dragon Spirit. Un très bon shoot'em up qui a fait verser quelques larmes à AHL.

Rompers est un superbe jeu de réflexion dont le principe rappelle celui de Pac Man ou de Lady Bug. Récoltez les clés, faites tomber les murs et sortez du niveau.



King of Balloon est un shoot'em up qui s'inspire beaucoup de Space Invaders ou de Galaxian. Tirez sur les ballons.



Rompers encore : le personnage que vous dirigez pousse un mur pour le faire tomber sur un ennemi.

AVIS OUI !

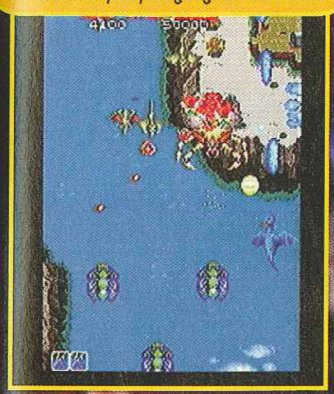
Que dire de cette nouvelle compilation de Namco, si ce n'est que son contenu est intéressant : pas moins de 7 jeux, dont un seul est vraiment mauvais. La moyenne est remarquable, non ? On trouve des petites perles comme Dragon Saber, Rompers et le fameux Rolling Thunder. La maniabilité est excellente et la prise en main rapide. Les dialogues et autres textes en japonais ne perturbent en rien la compréhension du fonctionnement des jeux : ils parlent d'eux-mêmes.

NUCO

Encore

Wonder Momo (quel nom !) : ce beat'em up vous propose d'incarner une jeune fille au look Sailor Moon. Ringard, pas vraiment joli et plutôt ennuyeux !

Dragon Saber. il est possible d'augmenter la puissance de tir de votre dragon en récoltant quelques gadgets en chemin.



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAP/ANGLAIS

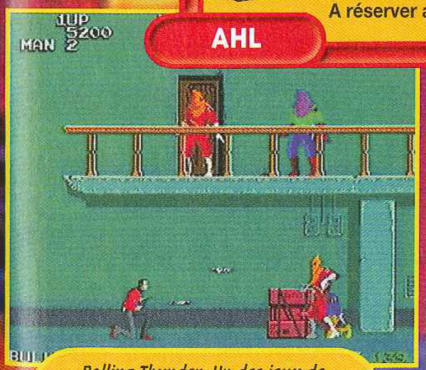
- Développeur : NAMCO
- Editeur : NAMCO
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- JEUX D'ARCADE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : OUI
- Sauvegarde : MEMORY CARD

AVIS POUR LES NOSTALGIQUES

Je plaide coupable votre honneur, je suis un incorrigible nostalgique et je ne rate jamais une occasion de rejouer à un vieux jeu qui date au moins de la préhistoire. Tu le crois ça ? Il me faut absolument cette compil rien que pour Rolling Thunder, un jeu qui m'éclate et qui n'a rien perdu de son fun avec le temps. L'autre titre fort de cette compil est Dragon Saber un bon shoot qui est la suite du célèbre Dragon Spirit. Les autres titres n'offrent pas le même intérêt mais ils sont marrants 5 minutes. A réserver aux collectionneurs.

AHL



Rolling Thunder. Un des jeux de plates-formes les plus célèbres des années 80 en salle d'arcade, mais aussi sur Megadrive, Atari ST et Amiga.

A nouveau Rolling Thunder. Une partie délicate du jeu : les ennemis se planquent dans les pneus et surgissent par surprise devant vous !

PRESENTATION	87%
Une introduction en images de synthèse. Un musée virtuel très intéressant.	
GRAPHISMES	83%
Certains jeux proposent des graphismes de qualité, d'autres sont bien ringards.	
ANIMATION	85%
Pas de ralentissements, mais les animations ne sont pas toujours bonnes.	
MUSIQUE	80%
Les thèmes musicaux n'ont pas changé par rapport aux versions originales.	
BRUITAGES	80%
Convenables pour certains jeux.	
DUREE DE VIE	87%
Avec 7 jeux de qualité, cette compilation devrait vous divertir un certain temps.	
JOUABILITE	90%
La prise en main est très rapide, car les actions à effectuer sont peu nombreuses.	

INTERET 87%

Namco Museum Encore est une compilation d'excellents jeux d'arcade d'antan. Avis aux amateurs !

NHL ALL STAR HOCKEY 98

Des séquences cinématiques d'actions spectaculaires viennent égayer le jeu.

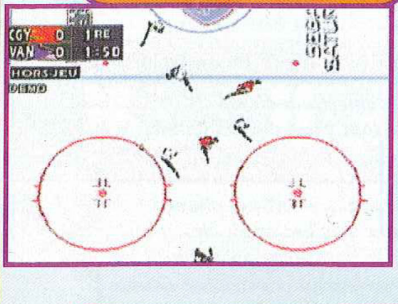
Avec l'hiver et les Jeux olympiques qui approchent, les simulations en rapport avec les sports de glace pointent leur bout du nez. C'est le tour de la Saturn d'accueillir un jeu de hockey : NHL All Star Hockey '98.

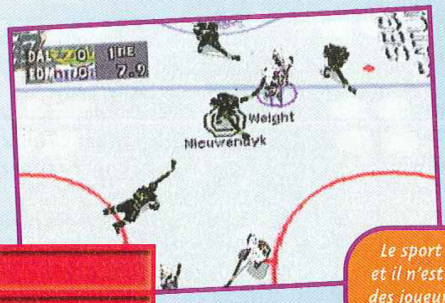
Le hockey sur glace est un sport qui a du mal à s'implanter en France, alors qu'aux Etats-Unis ou au Canada, il déplace les foules. Quant à cette version Saturn, elle réunira au maximum 8 joueurs pour disputer des parties endiablées. Toutes les grandes équipes américaines, canadiennes ainsi que la plupart des autres grandes équipes sont réunies dans ce jeu : Los Angeles, Montréal, New Jersey, Phoenix, Vancouver, mais aussi la Suède, et même la France. Plusieurs options de jeu sont proposées : match d'exhibition, saison régulière (de 11 à 82 matches !), finale de coupe ou tournoi mondial. De quoi satisfaire tout le monde.
Sur la glace, 5 caméras sont disponibles à tout instant afin de profiter au mieux des actions : vue de côté, du haut des tribunes, en diagonale, à la verticale (à la Kick off) ou encore une caméra située légèrement en hauteur qui suit constamment le palet. L'ensemble des graphismes est en 3D ce qui offre un côté très réaliste au jeu : les polygones texturés reprennent les couleurs officielles des équipes et de leur mascotte. Au final, NHL All Star Hockey '98 est une bonne simulation de hockey que les amateurs apprécieront très certainement.

Un mode spécial permet d'arrêter le jeu à tout instant et de promener une caméra virtuelle partout.

La caméra des tribunes offre une très bonne vue d'ensemble de la patinoire.

Il existe une vue à la verticale, comme dans le célèbre jeu de football Kick off.





Le sport est très violent et il n'est pas rare de voir des joueurs tomber à terre ou même sortir sur blessure.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : SEGA
- Editeur : SEGA
- Prix : D
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- HOCKEY SUR GLACE

PRESENTATION 88%
Un clip en musique d'images et d'actions spectaculaires.

GRAPHISMES 86%
En basse résolution et pas très fins. Les persos sont en 3D.

ANIMATION 90%
Le mouvement des joueurs est réaliste.

MUSIQUE 82%
Présente pendant l'intro, mais timide durant les matchs.

BRUITAGES 80%
Les voix off sont digitalisées en anglais.

DUREE DE VIE 90%
Avec ses nombreuses options, NHL vous retiendra longtemps.

JOUABILITE 89%
Il faut de l'entraînement pour diriger correctement son joueur.

INTERET 86%
Les options sont très complètes. Dommage que les graphismes soient pixélisés.

AVIS OUI, MAIS...

Que ce soit à la télé ou sur console, je ne suis pas un grand amateur de hockey. Ce sport spectaculaire a trouvé ses marques aux Etats-Unis mais, en France, il reste encore marginal. Les rares fans de ce sport apprécieront certainement le jeu : les options sont nombreuses, les animations souples, le mouvement des joueurs réaliste et la réalisation générale est très honnête. Dommage cependant qu'il soit en basse résolution, car les graphismes manquent de finesse. A huit, le jeu devient très amusant.

NUICO

Les coups-francs sont l'occasion de belles pagailles ! C'est le plus rapide qui aura le palet.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

NOUVEAU

DE 10H A 19H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

Boulevard Diderot — M Reuilly Diderot — POWER GAMES

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

SATURN

NOUVEAU

549 F

la SATURN occaz VF + 1 manette + cadeau 100 f en bons d'achats

NEUF SATURN

JEUX VERSION FRANCAISE

DUKE NUKEM 3D	349 F
RESIDENT EVIL VF	349 F
DRAGON FORCE	349 F
ENEMY ZERO	349 F
JURASSIC PARK 2	349 F
QUAKE	349 F
FORMULA KART	349 F
SEGA TOURING CAR	349 F
SONIC R	349 F
WARCRAFT 2	349 F
WIPE OUT 2097	349 F
WORLDWIDE SOCCER 98	349 F

JEUX VERSION IMPORT

CHAOS SEED	399 F
REAL BOUT SPECIAL	399 F / 499 F
SEGA TOURING CAR	399 F
GRANDIA	449 F
Y'S COMPILATION RPG	449 F
MACROSS	399 F
MARVEL SUPER HEROES	399 F
MEGAMAN X 4	399 F
DEAD OR ALIVE	399 F
DO DON PACHI 2	399 F
SHINING FORCE 3	399 F
STREET FIGHTER COLLECTION	399 F
PRINCESS CROWN	449 F
STREET FIGHTER VS X MEN	499 F
VANDAL HEARTS	349 F

SATURN occasion SATURN

JEUX VERSION EURO.

FIFA 96	99 F
ROBOTICA	99 F
CYBERSPEEDWAY	99 F
SEGA RALLY	99 F
WORLDWIDE SOCCER 97	99 F
MYST	149 F
MYSTARIA	149 F
SHINING WISDOM	149 F
EURO 96	149 F
JACK IS BACK	149 F
VIRTUA FIGHTER 2 VF	149 F
TUNNEL B1	149 F
TOMB RAIDER	149 F
THEME PARK	149 F
GUARDIAN HEORES	149 F
STREET RACER	149 F
DARKSTALKER	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F
FIGHTING VIPERS	149 F
X MEN	149 F
DAYTONA USA 2	149 F
DARK SAVIOR	149 F
MANX TT	149 F
EXHUMED	149 F
COMMAND CONQUER	199 F
NHL 97	199 F
NBA LIVE 97	199 F
FIFA SOCCER 97	199 F
ALBERT ODYSSEY US	299 F

PLAYSTATION

NOUVEAU

1090 F

+ 2 manettes + memory card + cadeau 100 f en bons d'achats

NEUF PLAYTATION

JEUX VERSION IMPORT

PARASITE EVE	549 F
GRAN TOURISSMO	499 F
BIO HAZARD 2	499 F
RESIDENT EVIL 2 US	449 F
TALES OF DESTINY	499 F
BLOODY ROAR	449 F
BOMBERMAN WORLD	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE	329 F
AIR COMBAT 2	299 F
ODDWORLD L'ODYSSEY D'ABE	349 F
COLONY WARS	349 F
CRASH BANDICOOT 2	329 F
CROC	349 F
DISCWORLD 2	299 F
DEATHTRAP DUNGEON	349 F
DYNASTY WARRIORS	349 F
FIGHTING FORCE	329 F
FORMULA ONE 97	349 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	329 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	299 F
G POLICE	349 F
FINAL FANTASY 7 VF	369 F
HERCULE	329 F
MOTO RACER	349 F
FIFA SOCCER 98	349 F
MONOPOLY	299 F
NBA LIVE 98	349 F
NHL HOCKEY 98	349 F
NIGHTMARE CREATURES	349 F
PANDEMONIUM 2	349 F
STREET FIGHTER EX PLUS	299 F
TEST DRIVE 4	349 F
TENNIS ARENA	349 F
RAPID RACER	299 F
RISK	299 F
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299 F
SOUL BLADE	349 F
TOMB RAIDER 2	349 F
TOURING CAR CHAMPIONCHIP	349 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
THEME HOSPITAL	349 F
V RALLY	349 F

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

SHOWAVE ASSAULT	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
TOTAL ECLYPSE	99 F
GOAL STORM	99 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F
RIDGE RACER	99 F
BLAM MACHINE HEAD	99 F
NBA JAM TE	99 F
MAGIC CARPET	99 F
FIFA SOCCER 96	99 F
TUNNEL B1	99 F
TOTAL NBA 96	99 F
STARBLADE ALPHA	99 F
SPEEDSTER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
TOSCHINDEN ARENA	99 F
OLYMPIC SOCCER	99 F
SLAM AND JAM 96	99 F
FORMULA 1	99 F
PITBALL	99 F
DEFCON 5	99 F
JACK IS BACK	129 F
LOADED	129 F
THUNDER HAWK 2	129 F
WING COMMANDER 3	129 F
FADE TO BLACK	149 F
THE D	149 F
DISCWORLD	149 F
BURNING ROAD	149 F
TIME COMMANDO	149 F
FIFA SOCCER 97	149 F
NEED FOR SPEED	149 F
RIDGE REVOLUTION	149 F
HARDCORE 4X4	149 F
TOBAL N° 1	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F
RAYMAN	149 F
EXTREME GAMES	149 F
RELOADED	149 F
TRACK AND FIELD	149 F
AGILE WARRIOR	149 F
STREET RACER	149 F
DISRUPTOR	199 F
DIE HARD TRILOGY	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	199 F
PORSCHE CHALLENGE	199 F
KING'S FIELD	199 F
EPIDEMIC	199 F
LEGACY OF KAIN	199 F
INDEPENDANCE DAY	199 F
FIRO AND KLAWD	199 F
NBA LIVE 97	199 F
NEED FOR SPEED 2	199 F
RESIDENT EVIL	199 F
RAGE RACER	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TOTAL NBA 97	199 F
ONSIDE	199 F
CRASH BANDICOOT	199 F
PANDEMONIUM	199 F
SUIKODEN	199 F
VANDAL HEARTS	249 F
ISS PRO	249 F
JONAH LOMU RUGBY	249 F
MICROMACHINE V3	249 F
V RALLY	249 F
SOULBLADE	249 F
WING COMMANDER 4	249 F
RAPID RACER	249 F

NINTENDO 64

NOUVEAU

999 F

la NINTENDO 64 VF + 1 manette + cadeau 100 f en bons d'achats

JEUX EURO. ACCESSOIRES

JEUX VERSION FRANCAISE

MARIO 64 VF	369 F
MARIO KART 64 VF	369 F
PILOTWINGS 64 VF	369 F
TUROK VF	449 F
STAR WARS	449 F
KILLER INSTINCT 64 VF	449 F
INT.SUPERSTAR SOCCER 64 VF	499 F
FIFA SOCCER 64 VF	499 F
WAVE RACER 64 VF	369 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	449 F
DUKE NUQUEM 64	499 F
EXTREME G	449 F
WAYNE GRETZKY HOCKEY	449 F
LAMBROGHINI 64	449 F
NBA HANG TIME	449 F
LYLAT WARS+ VIBREUR	469 F
DOOM 64 VF	449 F
HEXEN 64 VF	449 F
GOLDEN EYE	399 F
WARGODS	449 F
BOMBERMAN	399 F
MISCHIEFS MAKERS	TEL.
DIDY KONG RACING	369 F
BLASTCORPS	399 F
DUKE NUQUEM 64	469 F
JEUX OCCAZ A PARTIR DE 299 F	TEL.

ACCESSOIRES N64

PACK VIBREUR	99 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	149 F
MEMOIRE 256 K	99 F
JOYPAD OFFICIEL COULEUR	199 F
ACTION REPLAY	349 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Réalisation

SILHOUETTE MIRAGE

Voici un jeu très rigolo qui comblera les possesseurs de Saturn en manque de plates-formes .

L'héroïne a la moitié du corps bleu et l'autre rouge. Ce qui implique que selon le sens dans lequel elle se déplace, elle présente son profil bleu ou son profil rouge. Pour affronter un ennemi rouge et lui occasionner des dégâts, elle devra présenter son profil bleu. Son arme de base n'est pas très puissante, mais elle en achètera d'autres bien plus destructrices en ramassant les pièces que les ennemis abandonnent. Elle peut attraper et frapper ses adversaires, ou se protéger avec un bouclier d'énergie. Mais là encore, attention aux couleurs si vous voulez que son bouclier renvoie les tirs ennemis ! Ce n'est pas tout, votre héroïne peut faire un triple-saut, grâce à ses petites ailes, glisser en attaquant ses adversaires, mais aussi courir assez vite pour se retrouver la tête en bas dans certains parcours. Le jeu alterne des parties de plates-formes où il faut être précis et des parties action où les ennemis arrivent par vague pour vous éliminer. Bien sûr, vous affronterez plein de boss : au moins deux ou trois par niveau. Ils sont assez délire, mais pas pour autant faciles à détruire. Les graphismes sont très mignons et le jeu est bourré de petits gags à la japonaise. Ajoutez une bonne durée de vie et beaucoup de fun, et vous obtenez Silhouette Mirage.

Le bouclier de lumière permet aussi de freiner sa chute.

De beaux effets de lumière égaient les décors.

Le lapin trafiquant d'armes.

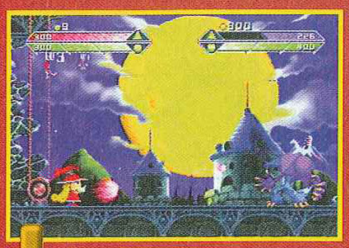
AVIS OUI !

Ma foi, j'ai bien accroché à ce jeu. Il est très mignon, maniable... mais aussi original avec son système de couleurs. L'humour ne manque pas, avec beaucoup de gags à la japonaise... et il y a plein de boss. En fait, c'est une sorte de Parodius des jeux de plates-formes. Mais ne croyez pas pour autant qu'il est facile. Grâce à son excellent système d'armes, Mirage fait partie de ces jeux qui détendent et avec lesquels on passe un bon moment.

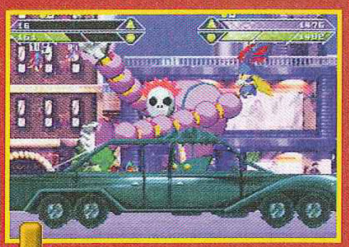
RANDA

LES BOSS

Les boss sont tous assez délirants. Mais ils ne sont pas faciles à neutraliser. Il existe en général une technique bien précise pour les avoir. A vous de la trouver.

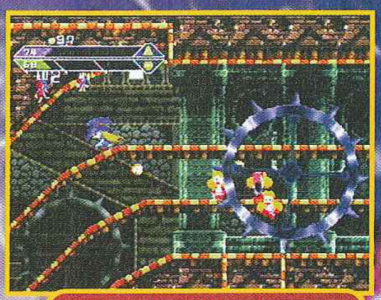


Un loup-garou, c'est méchant.

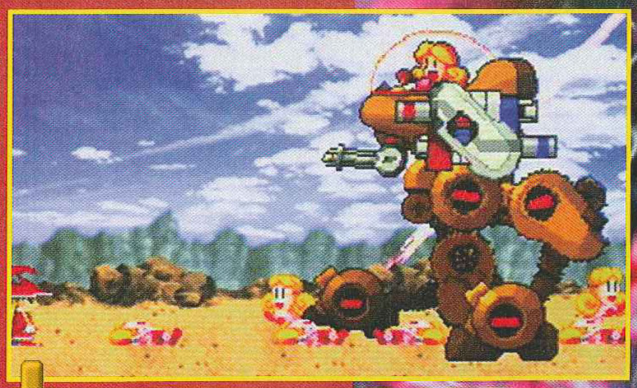


Encore un boss bien délire !

Baisse la tête, t'auras l'air d'un coureur!



Le jeu zoome automatiquement.



Un boss assez grand, n'est-ce pas ?

Et maintenant, un boss particulièrement coriace.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : TREASURE
- Editeur : ESP
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : 8
- Sauvegarde : -

PRESENTATION 93%

Un très bon dessin animé en plein écran.

GRAPHISMES 90%

Les sprites sont très mignons et les décors sympas.

ANIMATION 88%

Tout va bien de ce côté-là.

MUSIQUE 83%

Rien de bien spectaculaire...

BRUITAGES 85%

Ils sont parfois amusants, dans l'esprit du titre.

DUREE DE VIE 89%

Le jeu est long et pas évident.

JOUABILITE 90%

Parfaite après quelques minutes d'adaptation.

INTERET 85%

Ça faisait longtemps que la Saturn manquait d'un bon jeu de plates-formes, à la fois original, marrant et bien fait. Silhouette Mirage tombe à pic.

AVIS OUI, MAIS...

Silhouette Mirage n'est pas du genre à attirer l'œil. Mais en y accordant plus d'attention, on retrouve un jeu de plates-formes 2D comme on les aimait. Graphiquement, Silhouette Mirage s'en sort plutôt bien, et l'idée des codes de couleurs est excellente. Les boss sont coriaces et vraiment originaux. Pour maîtriser parfaitement la palette des mouvements du perso, il faudra un petit moment d'adaptation, et surtout beaucoup d'analyse des couleurs et des ennemis pour s'en sortir. Les amateurs seront comblés.

GIA

FIFA 98

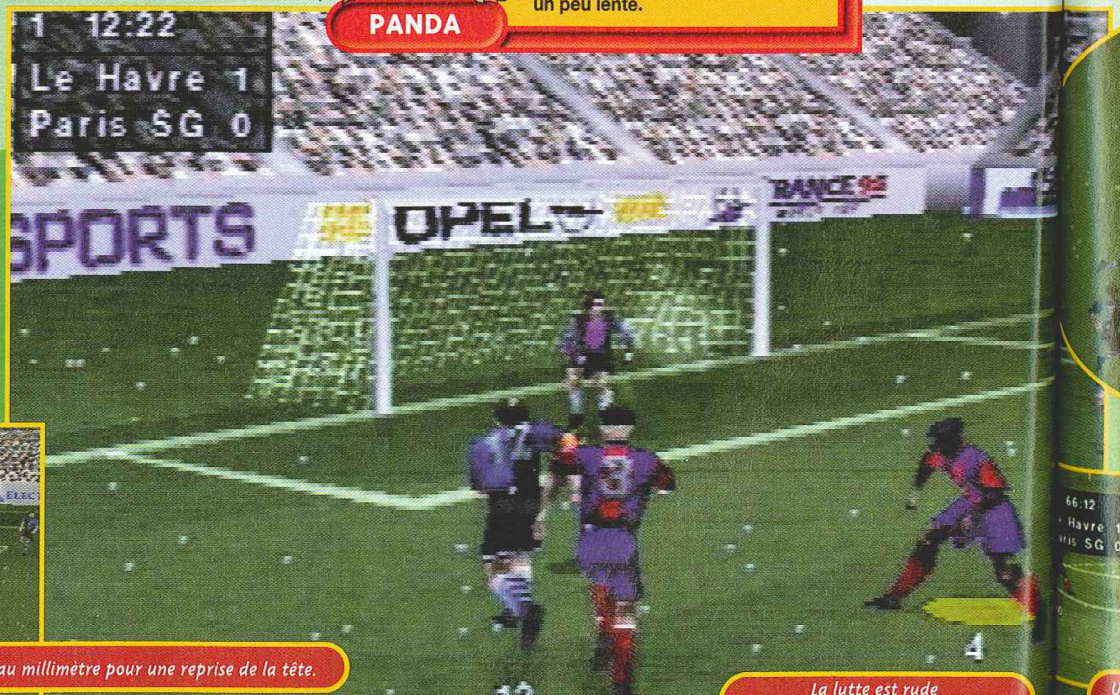
Vous devez être au courant qu'il y a une Coupe du monde de foot en 98 ? Donc, ne vous inquiétez pas s'il y a des brouettes de jeux de ballon rond qui sortent tous les mois... c'est normal, et ce n'est pas parti pour s'arrêter ! Voici le tour de la cuvée 98 de Fifa...

Fifa 93 est un jeu de foot en 3D, avec divers angles de vue, comme d'habitude. Ce qui est plus surprenant, c'est que seuls deux ou trois sont injouables. Vous pouvez choisir les équipes nationales ou celles des différents championnats. Nous avons donc opté pour le PSG et vérifié que Revault avait bien remplacé Lama dans les buts. Les menus d'options, qui permettent de changer les tactiques, les formations, la météo, etc., sont très bien présentés et très complets. Les joueurs peuvent faire des passes, courir, shooter... Passons à ce qui est plus original : ils peuvent zigzaguer pour dribbler un défenseur. De même, ils sautent en envoyant la balle en l'air pour éviter un tacle glissé. Vous construirez de belles actions, d'autant que le système de passes permet d'envoyer le ballon à un endroit où il n'y a pas de joueur pour lancer un attaquant vers le but. Ce qui permet de passer une ligne de défense sans se faire prendre par le hors-jeu. Bonne nouvelle, les joueurs que vous ne dirigez pas restent actifs, ils taclent l'adversaire ! C'est du quasiment jamais vu. L'ambiance sonore elle, est très réussie, ce qui est plutôt rare. Bref, Fifa 98 se révèle bien meilleur que le volet précédent, il reste très réaliste et jouable et ne souffre pas de gros défauts. Bref, c'est un bon choix.

AVIS OUI, MAIS...

J'appréhendais d'allumer ma Playstation car, ces derniers temps, E.A. s'est un peu laissé aller avec la série des Fifa. Grosse surprise, ce jeu est bien ! Tout d'abord, les graphismes sont très soignés et les différentes vues restent jouables. Et si la maniabilité n'est pas exemplaire, le jeu reste réaliste. On peut construire de belles actions, très variées. On notera juste quelques problèmes au niveau de l'animation, pas très fluide et un peu lente.

PANDA

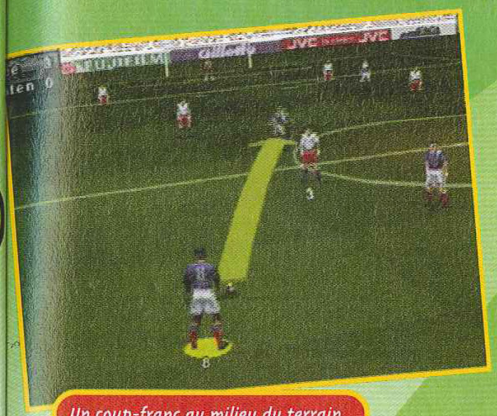


Un centre au millimètre pour une reprise de la tête.

La lutte est rude

TROMPER LE GOAL !

Pour marquer un but, le mieux est de se placer le plus près possible du goal... On peut centrer, slalomer entre les défenseurs... éventuellement s'écrouler comme un spaghetti dans la surface de réparation.



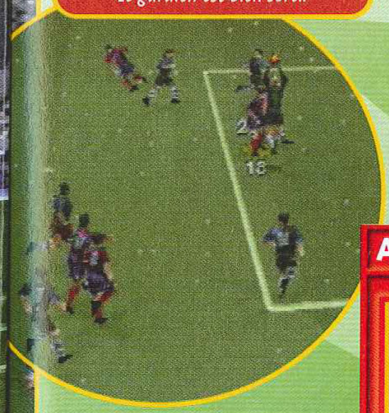
Un coup-franc au milieu du terrain.

Les corners sont une bonne occasion de marquer.

Une superbe tête plongeante.

Une belle occasion.

Le gardien est bien sorti.



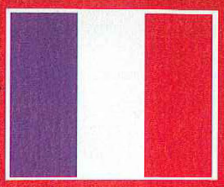
Il neige, mais cela n'empêche en rien de pratiquer un jeu très aérien.

Une petite aile de pigeon pour passer un défenseur.

AVIS OUI, MAIS...

Fifa frappe fort ! Une intro démentielle, des options superbes et même des séquences filmées vous montrant la ville dans laquelle va se dérouler le match. Le tout d'une excellente qualité : c'est très appréciable. Toutes les équipes sont présentes, et le terrain de foot est bien fait. Par contre, le jeu en lui-même ne se prend pas en main aisément. La maniabilité n'a rien d'exceptionnel, et l'animation des joueurs pourrait être meilleure. Mais bon, Fifa 98 reste tout de même un très bon jeu de foot, qui ravira les fans.

CHEUB



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E.A. SPORT
- Editeur : E.A. SPORT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- FOOT
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 91%

Très soignée, il y a même des scènes pour présenter certains stades.

GRAPHISMES 90%

Très bonne réalisation des joueurs et du terrain.

ANIMATION 82%

Le point faible du jeu. Elle manque de fluidité.

MUSIQUE 86%

De bons efforts, louables pour un jeu de foot.

BRUITAGES 87%

Là aussi, des efforts sensibles.

DUREE DE VIE 92%

Seul, c'est bien ; à deux, c'est mieux...

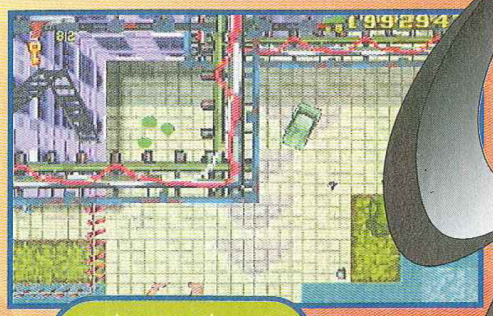
JOUABILITE 88%

Pas très évidente, il y a quelques défauts, mais on s'habitue.

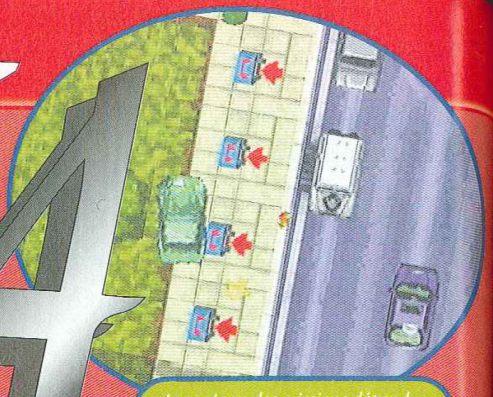
INTERET 89%

Ce nouveau Fifa constitue une excellente surprise. Après des volets décevants, on obtient enfin un bon jeu, pas autant qu'ISS, mais il s'en approche.

GTA



Un bon moyen de gagner des points pour atteindre les deux millions de points (on est à 1 992 943) est d'aller revendre des voitures sur les docks. Amenez-les en bon état...



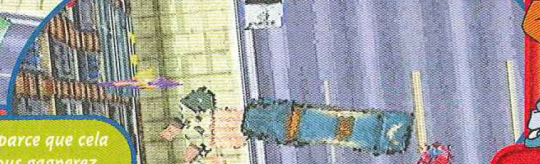
Le contenu des missions dépend du téléphone que vous décrochez.

DMA, que vous connaissez pour ses excellents Lemmings, aime les jeux originaux. Son GTA (Gran Theft Auto pour les intimes) n'échappe pas à la règle, puisque vous y jouerez le rôle d'un jeune malfrat qui va tout faire pour devenir le capo de son clan mafieux. Nous sommes loin, très loin du politiquement correct d'un certain Nintendo !

Vous débutez le jeu comme piéton. Vous n'allez pas tarder à compendre que, pour faire avancer votre perso, vous devrez appuyer sur un bouton (c'est assez peu courant pour être signalé). Mais bon, être à pied, ça va cinq minutes. Vous arrêtez donc une caisse, vous virez le conducteur et vous prenez les commandes. Tiens, voilà un message sur votre "pager" : Bubby, votre patron, a un boulot pour vous. Rendez-vous aux téléphones de South Park. Un gros ponte de la police veut toujours plus de fric et Bubby veut le buter. Bien... vous allez devoir trouver un camion piégé et l'amener au commissariat de Fort Law pour le faire péter. Bubby n'a pas coutume de faire dans la dentelle. Exécutez les ordres, sinon vous ne serez pas payé... Car le fric, c'est tout ce qui compte pour vous. Et vous n'hésiterez pas à passer sur le corps de votre famille pour faire plaisir à votre parrain. Pour passer au "niveau suivant" (vous êtes en fait toujours dans la même ville, mais vous y exécuterez des missions très différentes), vous devrez accumuler un million de dollars (ou de points).Chaque mission réussie vous rapportera un bon paquet d'argent bien sale. Tout ce que vous aimez. Mais attention. Si en début de jeu, Bubby vous appelle toutes les cinq minutes pour vous proposer de nouvelles besognes, il arrivera un moment où vous devrez trouver vos missions tout seul. De temps en temps, des messages de vos copains vous parviennent. Par exemple, la présence cette voiture louche garée devant le bar de New Guernsey. Si vous êtes en mission, pensez à le noter pour la suite. Vous allez donc passer tout le jeu à vous balader en ville en accomplissant les pires forfaits. Heureusement, d'ailleurs, que la notice du jeu contient le plan des trois villes que vous allez traverser. Bien évidemment, à trop écraser de gens, les flics vont rapidement s'intéresser à vous (pensez à repérer les garages qui pourront vous changer les plaques...), mais vous trouverez en chemin des bonus spéciaux dans des caisses comme des mitrailleuses, des lance-flammes (!), du blindage, des clefs de sortie de prison, des vies supplémentaires, etc. Bref, soyez vicieux, sans pitié, roublard et tenace, et vous pourrez enfin voyager vers une autre ville et grimper dans la hiérarchie de votre gang.

Pas de panique, la ville compte quantité d'autres missions (peut-être plus faciles).

Pensez à repérer tout ce qui ressemble aux garages sur la gauche de la photo. Pour quelques dollars, vous changerez vos plaques et vous n'aurez plus de flics aux trousses.



Écraser un policier est intéressant parce que cela vous rapporte des points, mais vous gagnerez...

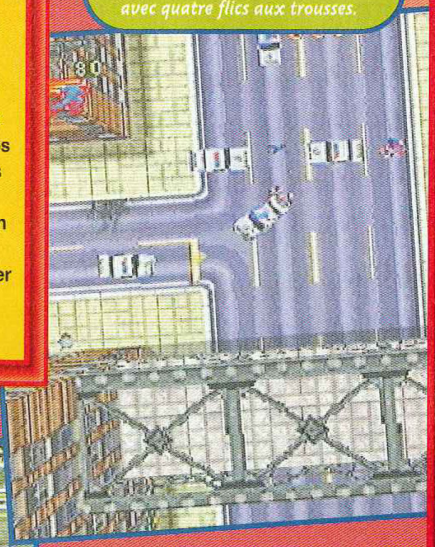
AVIS OUI, OUI, OUI, MAIS...

Je dois vous avouer que je suis complètement tombé sous le charme de ce jeu qui ne paie pas de mine au premier abord. Le souci du détail des développeurs est ahurissant, et on s'amuse comme un fou du début à la fin. Les missions sont difficiles et bien pensées, le principe est très original, et on a toujours envie d'aller plus loin. Avec une jouabilité mieux peaufinée et quelques ralentissements en moins, le jeu n'aurait eu aucun mal à remporter un Méga-Hit. Mais voilà, ses quelques lacunes techniques gâchent un peu le plaisir...

AVIS OUI !

Vous le savez, les jeux d'antan sont ma tasse de thé. Grand Theft Auto me fait penser aux titres des années 80 : un principe simple et un intérêt redoutable. Si les graphismes évoquent ceux d'un bon vieil Amstrad (il n'y a pas de mal à ça), le jeu est hyper fun. Les missions sont très variées et parfois peu évidentes à terminer. Le fait d'incarner un gangster est une bonne chose : on peut écraser les vieilles, piquer des bagnoles ou encore s'essuyer les pneus sur un flic en toute impunité ! Encore !

NIIICO



Voilà ce qui arrive quand on vole une voiture de police. On se retrouve avec quatre flics aux trousses.

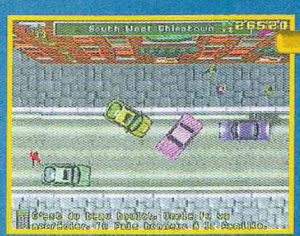
Une fois les caisses de bonus détruites, on vous propose de réaliser un "carnage". En accumulant 3000 points (en liquidant des gars qui traînent) vous aurez un super bonus. C'est toujours très dur !

Les missions à réaliser en temps limité sont les plus délicates. Mieux vaut bien connaître la ville ou se reporter souvent à la carte.

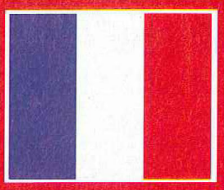
LE MISSIONNAIRE MAFIEUX

Une fois que vous aurez fait vos preuves dans la ville de départ, vous changerez de cité pour vous y occuper des intérêts de votre parrain. Après avoir parcouru dans tous les sens Liberty City, vous irez sur la côte californienne à San Andreas puis à Vice City. Plus vous avancerez, et plus les missions deviendront coton, mais vous pourrez sauvegarder entre chaque étape.

Vous devrez remplir deux à trois grosses missions par ville. Vous pourrez sauvegarder à la fin de chacune.



Il va falloir faire vos preuves à San Andreas. Les Chinois ne vous pardonneront rien.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DMA
- Editeur : BMG
- Disponibilité : FIN JANVIER
- Prix : D

- SIMULATION MAFIEUSE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : ÇA DÉPEND...
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : NON
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 71%

Pas de cinématiques, mais des debriefings amusants et en français.

GRAPHISMES 80%

Très détaillés, mais on a déjà vu plus beau.

ANIMATION 77%

La vitesse dépend de votre caisse, mais des ralentissements subsistent.

MUSIQUE 91%

Elle dépend de la caisse que vous prenez. Tous les genres sont passés en revue.

BRUITAGES 89%

Sirènes, cris des passants, autoradio... Pas de digits pour indiquer les missions.

DUREE DE VIE 91%

Trois bonnes semaines pour le boucler. Le jeu est dur, mais on a envie d'avancer.

JOUABILITE 81%

Un temps d'adaptation est nécessaire.

INTERET 89%

Un jeu vraiment original et accrocheur qui nous change de l'ordinaire. Avec une meilleure réalisation, il aurait atteint des sommets !

AEROFIGHTERS ASSAULT

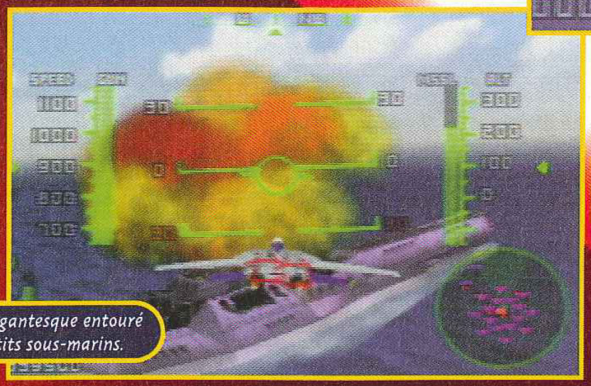
Aerofighters Assault se situe dans la grande tradition des combats aériens à la Top Gun. A bord d'un super avion, vous risquerez votre vie pour le bien du gouvernement.

Le mois dernier, Ace Combat 2 transcendait la Playstation. Ce mois-ci, c'est au tour de la Nintendo 64 de goûter aux joies (enfin, c'est vite dit !) des combats aériens, avec un titre venu tout droit du pays ricain, Aerofighters Assault. A première vue, ce jeu ressemble beaucoup à After Burner, le vieux jeu d'arcade adapté sur Megadrive : combat aérien, avec des missions à accomplir, des boss, des missiles en tout genre, et quatre types d'avions, à choisir au départ. On retrouve le F-14B Tomcat, le A-10A Thunderbolt II, le SU-35 Super Flanker, et enfin le FS-X. Chaque appareil a ses caractéristiques. Un sera plus léger, plus costaud ou plus rapide, un autre sera moins agile, moins bourrin ou moins gros. Le stick analogique sert de manche à balai. Les directions normales donnent des vues extérieures de l'avion. La gâchette sert de tir automatique, le bouton A pour les missiles, les boutons R et B pour les super-missiles. Les boutons C servent à accélérer, ralentir, virer à gauche ou à droite. Deux vues sont disponibles, externe et interne. Au début de chaque mission, un briefing est donné, avec la photo des boss et les ennemis à abattre. C'est en jouant que l'on découvre la profondeur réelle du jeu. En fait, Aerofighters Assault sur N64 est à la hauteur d'un After Burner d'il y a quelques années (c'est-à-dire qu'il n'arrive même pas à la cheville du premier Ace Combat). L'animation est saccadée et, surtout, le contrôle des avions imprécis au possible. Avec une 3D très mal gérée, seul le pad indique que l'on joue bien sur une N64.

AVIS NON !

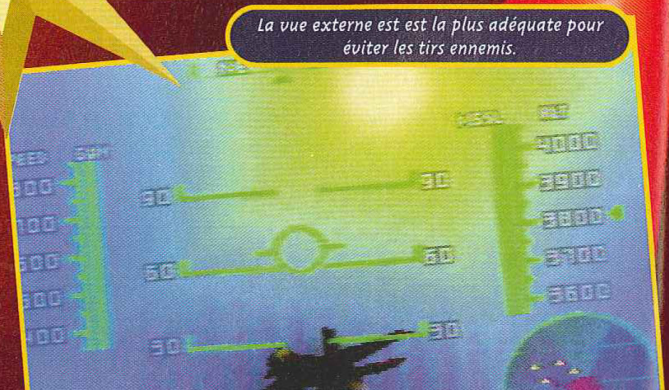
Est-ce que le sceau de qualité Nintendo de l'époque de la NES existe encore? Quand on voit Aerofighters Assault, on peut se le demander. Franchement, des mauvais jeux, j'en ai vus passer, mais celui-là bat tous les records. La réalisation est putride et fait honte à la N64 ! Comment est-ce qu'un jeu peut être aussi bâclé (à moins que ce ne soit volontaire...) ? Avec After Burner, on était déjà au bord du gouffre. Grâce à Aerofighters Assault, on a fait un grand bond en avant...

GIA



Ce boss est un sous-marin gigantesque entouré d'une flotte entière de petits sous-marins.

Certains décors sont assez reposants, mais ne vous fiez pas aux apparences.

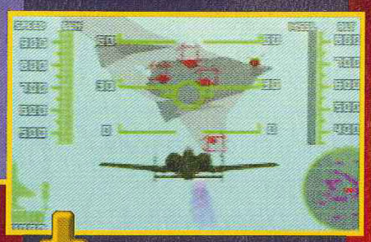


La vue externe est est la plus adéquate pour éviter les tirs ennemis.

Ce premier boss est assez coriace. Attention à ne pas faire trop de rase-mottes !

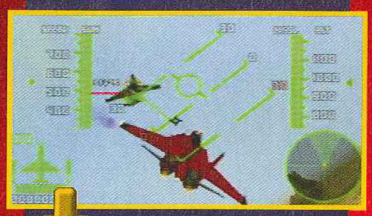
LE MODE TRAINING

Avant de se lancer dans des combats impitoyables, un petit tour en mode Entraînement ne peut être que bénéfique, surtout si les exercices proposés sont amusants.



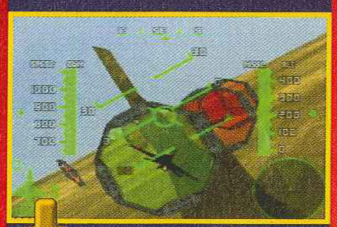
Pour pourrez déjà essayer de tirer sur les boss virtuels.

Ce boss, malgré sa taille imposante, ne peut être locké que si vous vous trouvez très près.



Pour vous entraîner au dog-fight, allez dans le Training VS AI

Le mode 2 joueurs est assez fade. C'est du combat aérien de seconde classe.



Pour vous habituer au pilotage laborieux de l'appareil, passez dans les cercles dans l'ordre.

En vue interne, le jeu est encore moins maniable qu'en vue externe.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : PARADIGM ENT.
- Editeur : VIDEOSYSTEMS
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- SIMULATION AÉRIENNE/ARCADE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : MÉDIOCRE
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : 3
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 80%

Pas grand-chose d'affolant : des avions, des écrans de démo et un écran-titre.

GRAPHISMES 80%

C'est moche. Pour une Nintendo 64, on pouvait s'attendre à beaucoup mieux.

ANIMATION 85%

Saccadée. Quand votre avion se fait toucher, l'image saute.

MUSIQUE 70%

Du pseudo-rock aérien un peu pourri et surtout très répétitif.

BRUITAGES 86%

Explosions et digits avec des répliques à l'américaine. Un peu ringard, en fait.

DUREE DE VIE 85%

La difficulté n'est pas trop corsée et vous en viendrez à bout sans trop de mal.

JOUABILITE 60%

Très imprécise et mal calibrée. Le pad analogique aurait pu faire des miracles.

INTERET 70%

Animation et maniabilité pourries : Aerofighters Assault devient une référence... en matière de jeu bâclé ! La N64 n'avait pas besoin de ça.

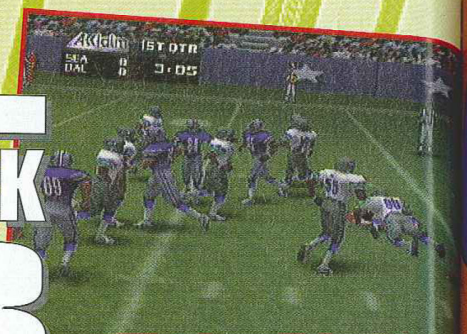
AVIS NON !

Ma foi, ce jeu me rappelle par bien des aspects After Burner dans sa version Megadrive... Aero Fighters est ce qu'on appelle une daube indigne d'une Nintendo 64... Il y a franchement de quoi avoir honte d'y jouer. C'est sans doute le plus mauvais jeu que j'ai pu voir. Les graphismes se situent entre Pong et les premiers jeux Gameboy, la maniabilité est celle d'une centrale nucléaire russe, l'animation est nulle. Bref, en un mot comme en mille ce jeu est nul, ne l'achetez surtout pas !

PANDA

NFL QUARTERBACK CLUB 98

Les 49ers de San Francisco comptent parmi les meilleures équipes américaines. Et un touchdown de plus, un !

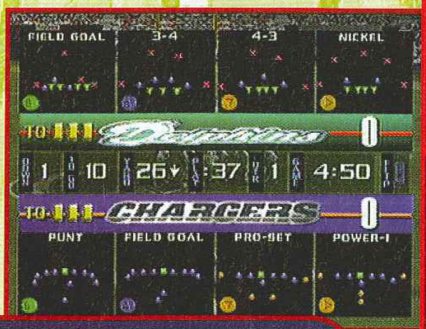


Quand le quarterback se fait écraser par un adversaire, on dit qu'il est "sacké".

Le Super Bowl revient, comme chaque dernier dimanche de janvier. Pour l'occasion, Acclaim nous offre une superbe simulation de foot américain : NFL Quarterback Club 98. Le premier d'une longue série sur Nintendo 64.

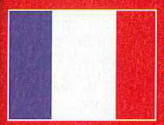
Pour ceux qui n'ont pas la chance de posséder un abonnement à Canal+, à CanalSat ou au câble, il est bon de rappeler les règles de base du football américain. Le but du jeu est d'apporter le ballon dans le but adverse. Pour cela, l'équipe attaquante dispose de quatre tentatives pour faire avancer le ballon d'au moins 10 yards. Passes ou courses, à vous de choisir. Si elle y parvient, elle dispose encore de 4 nouveaux essais, et ainsi de suite jusqu'à l'en-but final. En cas d'échec, l'équipe de défense passe en attaque, et inversement. Sur le papier, tout cela a l'air très simple mais, dans la réalité (ou dans ce jeu), cela l'est beaucoup moins ! En effet, on ne joue pas au foot américain comme à la pétanque : les combinaisons sont très nombreuses et les systèmes d'attaque et de défense très compliqués. Heureusement, des schémas explicatifs sont disponibles avant chaque action. NFL Quarterback Club 98 est un jeu tout en 3D : les joueurs comme certaines parties du décor. Des textures de qualité et à l'image des couleurs des vraies équipes américaines sont appliquées sur chacun des polygones qui constituent les joueurs. Du grand art ! Tous les grands clubs font partie du jeu : les 49ers de San Francisco, les Dolphins de Miami, les Broncos de Denver ou encore les Cowboys de Dallas. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément dans une même partie, ce qui promet de très belles envolées dans le salon.

Les chocs sont terribles dans le foot américain. On comprend pourquoi les joueurs portent un équipement de protection.



Avant chaque action, il convient de choisir son plan d'attaque. L'équipe de défense a aussi droit à différentes stratégies.

Huit caméras sont disponibles à tout instant de la partie afin de mieux suivre l'évolution des



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Editeur : ACCLAIM
- Prix : D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOTBALL AMÉRICAIN

PRESENTATION 90%
Pas d'images de synthèse. De nombreux écrans d'options.

GRAPHISMES 94%
Très détaillés. Les situations rencontrées semblent réelles.

ANIMATION 93%
Tous les joueurs sont en mouvement, sans ralentissement.

MUSIQUE 80%
Ici, ce n'est vraiment pas ce qui compte le plus, heureusement !

BRUITAGES 89%
Les voix sont en anglais, mais les commentaires en direct live.

DUREE DE VIE 90%
Le grand nombre d'options assure une bonne durée de vie.

JOUABILITE 86%
Il est indispensable de se plonger dans le manuel avant de jouer.

INTERET 90%

Complet, beau et réaliste : très certainement ce qui se fait de mieux dans le genre.

AVIS OUI !

Disons-le tout de suite : il s'agit certainement du meilleur jeu de football US qui existe aujourd'hui sur console. Les graphismes sont extrêmement soignés et détaillés, les animations souples et fluides, et les options très nombreuses. Un mode de jeu vous propose même des scénarios de match prédéfinis. Les accros pourront aussi "drafter" des joueurs universitaires, en créer et étudier avec eux un salaire. Enfin, le jeu est compatible avec le Kit Vibration. Croyez-moi, ça va secouer sec dans les chaumières !

NUKO

NHL BREAKAWAY 98

NHLPA

A la différence du foot et du basket, le hockey est un sport un peu délaissé dans nos contrées et quand l'on tient une simulation de cette qualité, on se dit qu'il y a comme une injustice...

AVIS NHOUIL !

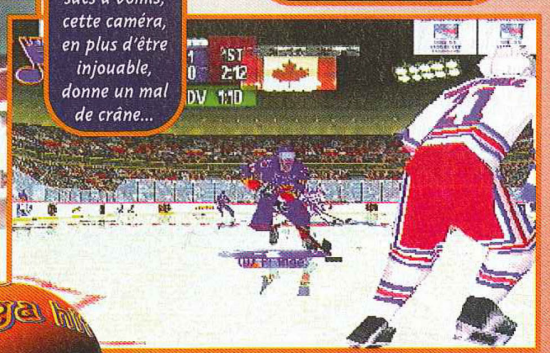
Les simulations de hockey ont trouvé leur maître et il s'appelle NHL Breakaway 98. On se doute qu'il sera obsolète dès l'année prochaine, mais que diable ! Passer une année avec ce soft quand on est amateur est du pur délire. Le jeu est très complet et seuls les angles de caméra auraient pu être plus efficaces. Si vous aimez le hockey, vous aimerez ce titre et je suis sûr qu'il y en aura même pour dire que c'est trop speed. Avec ça, plus une jouabilité très honorable, des options complètes et un rendu graphique superbe, vous aurez bien du mal à résister à ses charmes.

SPY

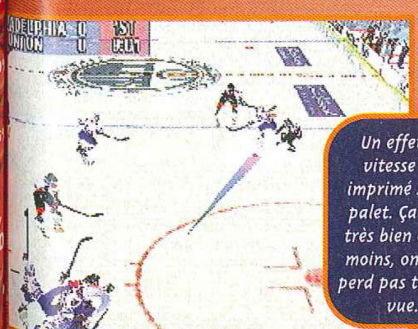
De tous les jeux de sport présents sur quelque console que ce soit, les versions les plus récentes sont toujours les meilleures, il n'y a pas de secret. Les développeurs connaissent mieux leur bécane et de nouvelles options se font jour. NHL Breakaway 98 n'échappe pas à cette règle et propose un jeu bouleversant à tous les niveaux, et voici pourquoi. On passera rapidement sur la foultitude d'options disponibles qui vous permettront de jouer en Arcade, Simulation ou en mode Intermédiaire. On oubliera les caméras, le choix des stratégies, l'échange des joueurs (et même des coachs !), le paramétrage de la vitesse de jeu (Normal, Faster et Fastest). On se dira que "oui, c'est bien, il y a des modes Exhibition, Saison, Play-off, Shootout et Practice". En fait, oubliez tout ça et enfilez vos patins pour aller faire un tour sur la glace. Vous allez alors comprendre votre bonheur. Vos personnages se déhanchent avec la plus réelle des attitudes, la vitesse de jeu est démoniaque, le rendu graphique vraiment bluffant, la jouabilité plutôt accessible. Bref, une simulation tout ce qu'il y a de plus réussie à laquelle il ne manque qu'un ventilateur...

Le Replay est un peu confus, autant dans les images qu'il propose que dans la navigation.

Et les mecs, ils se relèvent après un coup pareil ?



Préparez les sacs à vomis, cette caméra, en plus d'être injouable, donne un mal de crâne...



Un effet de vitesse est imprimé sur le palet. Ça rend très bien et, au moins, on ne le perd pas trop de vue.

Si vous cherchez la bagarre, vous êtes bien tombé ce soir. Direction la prison.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Editeur : ACCLAIM SPORTS
- Prix: D
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- HOCKEY SUR GLACE

PRESENTATION	*Un film très dynamique servi par une bonne qualité d'image.*	85%
GRAPHISMES	*Très fins pour des persos qui se reflètent sur la glace. Superbe !*	93%
ANIMATION	*Jamais hockey n'a été aussi speed. Le jeu regorge d'effets spéciaux.*	93%
MUSIQUE	*Le minimum pour l'intro. Place aux orgues pour les matchs.*	88%
BRUITAGES	*Crissements des patins, choc des crosses, foule qui hurle...*	89%
DUREE DE VIE	*De nombreux modes de jeu efficaces.*	89%
JOUABILITE	*Un peu complexe au début mais elle se bonifie avec le temps.*	89%

INTERET 90%

Le meilleur jeu de hockey sur Playstation : speed, complet, et graphiquement très réussi.

PUYO PUYO SUN 64

AVIS OUI, MAIS...

Toutes les machines ont eu droit à leur Puyo Puyo, de la PC Engine à la Saturn en passant par l'arcade (au Japon). Son succès est tel que dans ce pays les tournois remplissent des salles de la taille de Bercy, Le jeu est incontestablement génial et on s'oublie facilement avec sa copine/copain. Mais pourquoi avoir juste adapté le jeu d'arcade ? Je m'explique : Puyo Puyo Sun 64 exploite environ 10 % du hardware de la machine, alors pourquoi n'avoir pas inclus un mode haute-résolution permettant le jeu à quatre ou plus ?

SPY

Puyo Puyo est considéré par beaucoup comme le meilleur fils spirituel de Tetris. Cette troisième version issue de l'arcade (carte Sega ST-V) comble un manque certain dans la logithèque de la N64.

Connu aussi sous le nom de Dr Robotnik sur Megadrive et Gamegear ou de Kirby's Avalanche sur Super Nintendo, Puyo est un de ces jeux au concept simple et pourtant terriblement accrocheurs. Assemblez des gouttes de couleurs, faites le plus de combinaisons possibles et submergez ainsi votre adversaire. Ce troisième épisode se nomme "Sun", un jeu de mot avec le "san" japonais signifiant trois. Dans le deuxième, "Tsu" signifiait "expert" et était aussi la prononciation locale de "two" en anglais... La nouveauté de cette version réside dans les Puyos Sun. Ils se créent à la suite d'une contre-attaque menée avec succès. Détruisez-les et vous aurez ainsi droit à de nouvelles attaques. Il existe plusieurs modes de jeu. Le Kachimeki Puyo Puyo (un méga-tournoi pour seize joueurs), le Tokotonnazo Puyoo (16 puzzles-défis à finir), le Hitori-de Puyo Puyo (un mode Story avec un scénario débile à souhait et 3 niveaux de difficulté), le Futari-de Puyo Puyo (mode Versus – le meilleur !), le Tokotn Puyo Puyo (mode d'apprentissage avec une tonne de réglages). Dommage 4 joueurs. L'utilisation du Kit Vibration est l'une des seules nouveautés propres à cette version 64 bits.
Puyo Puyo reste le jeu fétiche de la rédaction. Quand il est branché, le nombre de pages écrites est inversement proportionnel au nombre de puyos qui descendent du haut de l'écran... Vous voyez ?

Ce mode Entraînement vous permettra de devenir un véritable champion.

La tactique la plus rentable est aussi la plus risquée : amassez un maximum de Sun en contre-attaquant au bon moment, et éliminez-les d'un seul coup. Dur,dur...

Le mode Story propose un affrontement entre plusieurs personnages. Chacun a sa petite histoire...

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : COMPILE
- Editeur : COMPILE
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- RÉFLEXION/ACTION

PRESENTATION	*Standard pour un Puyo.*	75%
GRAPHISMES	*Pourquoi n'avoir pas utilisé la haute-résolution ?*	80%
ANIMATION	*Fluide. Pas de problème majeur.*	80%
MUSIQUE	*Entraînante et un peu niaise. Peut déplaire...*	82%
BRUITAGES	*Simple et vraiment marrants pour ceux qui comprennent.*	82%
DUREE DE VIE	*A deux, et pour toujours !*	93%
JOUABILITE	*Simple et efficace. Les filles en sont folles !*	92%

INTERET 92%

Une référence dans le monde des jeux de réflexion !

LES CODES

Pour activer ces codes, pressez Start trois fois pendant la sélection des personnages dans le mode Tournoi ou VS.

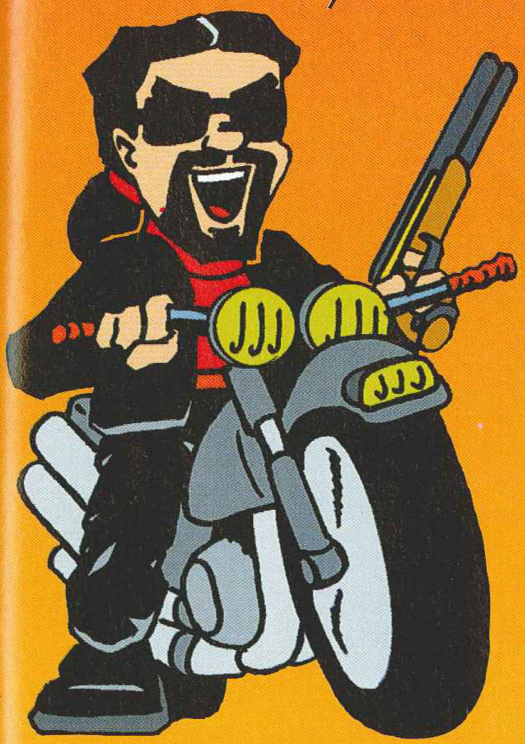
Doraco-centaur	Permet de choisir le personnage ennemi en VS.
Arle	Active "carbuncle" Puyo.
Shezo	Active Satan.
Rulue	Sélection au hasard.
Elephant	Transforme tous les personnages en éléphants.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles +



1 AN (11 nos)
+
la manette Superpad*
319 F seulement

2 ANS (22 nos)
+
la manette Superpad*
+
la Memorycard*
599 F seulement

* Pour Nintendo 64 : **la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire. **La Memorycard** : capacité de sauvegarde en mémoire de 32 K. Ne perdez plus jamais vos acquis au cours d'un jeu. Convient spécialement pour une utilisation dans les jeux de sports ou d'aventures. Fonctionne avec tous les jeux Nintendo 64 disposant de l'option "Sauvegarde" (Save).

OFFRE 1 AN

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros)
au tarif de **319 F** au lieu de ~~542~~ F soit **223 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C+72A

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F

OFFRE 2 ANS

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **2 ans** (22 numéros)
au tarif de **599 F** au lieu de ~~1004~~ F soit **405 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad et la Memorycard (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C+72B

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

The Granstream Saga

Après la folie Final Fantasy VII, la Playstation a enfin gagné son rang de consoles à RPG. Sony poursuit donc dans cette voie en sortant The Granstream Saga, tout en 3D.

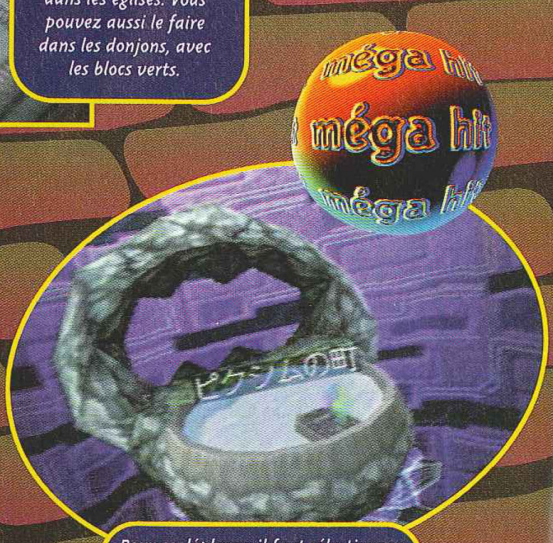
On attendait avec impatience le nouveau RPG de Sony. Ce Granstream Saga promettait de belles choses. Tout en 3D, ce nouvel action-RPG met en scène un jeune héros qui ressemble physiquement à Adol (de la série des Ys) avec ses cheveux rouges. En mode Aventure, la vue se pose au-dessus du héros. Avec les boutons L et R, l'angle de vue se déplace. Visites de villages, donjons, objets, coffres et monstres sont les ingrédients (classiques) de ce jeu. Pour se déplacer d'un lieu à un autre, il suffit de sélectionner un point sur la carte pour s'y rendre instantanément. Mais ce qui marque l'originalité de Granstream Saga, c'est la gestion des combats. Lors d'une rencontre avec un monstre, la caméra s'approche, le héros revêt une super-armure, et une arme apparaît dans sa main automatiquement. Ensuite, c'est un peu comme un kill'em all : les déplacements se font en temps réel. Les coups doivent être portés avec dextérité, et surtout, les parades sont vitales pour se protéger des coups durs. Les feintes sont aussi légion et, surtout, la magie peut être utilisée à volonté – vous pourrez même accéder aux items à tout moment pour reprendre un peu de vie. De plus, les passages d'une phase à l'autre se font sans heurt, et les chargements sont imperceptibles. La finition de Granstream Saga est vraiment impressionnante. Le jeu est très, très bien foutu, et il possède toutes les qualités d'un grand RPG. Avec des scènes de dessins animés dans tout le jeu, l'esprit se rapproche de jeux Saturn comme Slayers et Magic Knight Rayearth. Les fans d'anime seront comblés par leur qualité. Bref, si vous avez déjà fini FFVII dans tous les sens, essayez celui-là.

Le héros, Ryun, ressemble beaucoup à Adol, héros de Ys.

Pour sauvegarder, allez dans les églises. Vous pouvez aussi le faire dans les donjons, avec les blocs verts.

AVIS OUI !

Raaaahhh !!! Pourquoi tant de haine ? Je vais enfin pouvoir jouer à FFVII en français, bientôt à Alundra en américain, et voilà qu'on me sort encore un bon RPG ! Mais où vais-je trouver le temps d'y jouer ? The Granstream Saga est vraiment palpitant, et innove dans le genre action-RPG avec des combats inédits. De plus, les musiques sont grandioses. J'ai vraiment adoré, et les fans reconnaîtront là un excellent jeu d'aventure, une agréable surprise, qui conforte la Playstation dans sa position de console à RPG.



Pour se déplacer, il faut sélectionner

FIGHT !

Les combats dans Granstream Saga sont très originaux. Alors, pour comprendre en gros comment ils fonctionnent, regardez bien ce qui suit.

Les monstres sont visibles, et intelligents. Si vous vous approchez trop près, ils vous sautent dessus.

Il est possible d'utiliser la magie ou d'accéder au menu même pendant le déroulement d'un combat.

Vous avez revêtu votre armure et dégainé votre lame. Le bouton O sert à attaquer et X à parer les coups. Appuyez deux fois sur les flèches pour vous déplacer plus vite.

Cette fille vous aidera tout au long du jeu, et avouez qu'elle est plutôt mignonne.

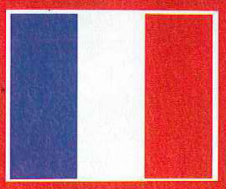
AVIS OUI !

Les RPG se suivent et ne se ressemblent pas et Granstream Saga est original dans sa réalisation. Sa vue de dessus en 3D est de très bonne facture et on peut effectuer des rotations d'angles de vue. Les combats se déroulent dans une phase d'action, du genre beat them all, un peu à la Nightmare Creature, mais cela se passe sans temps de chargement. En plus, le jeu est rempli de DA très bien faits. Bref, vous l'aurez compris, c'est un très bon, un excellent action-RPG.

PANDA

Avec les boutons L et R, la caméra change d'angle de vue.

Des dessins animés parsèment tout le jeu, et leur qualité est irréprochable.



- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur : SHADE
- Editeur : SCEI
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 92%

Le jeu est parsemé de séquences en DA et la compression est excellente.

GRAPHISMES 90%

Tout en 3D. Graphismes excellents et colorés. Il manque des visages aux persos !

ANIMATION 93%

Les passages en phases de combat sont naturels. Aucun ralentissement en vue.

MUSIQUE 93%

Fantastique, dans la grande tradition des RPG grandioses.

BRUITAGES 85%

A part le choc des armes, il n'y a pas grand-chose. Mais ça reste honorable.

DUREE DE VIE 89%

Les fans de RPG le finiront sans peine, malgré quelques énigmes tordues.

JOUABILITE 90%

Que ce soit en combat ou en aventure, elle est irréprochable.

INTERET 90%

Un action-RPG très original, surtout lors des phases de combat. La finition est nickel-chrome. Granstream Saga est un grand jeu d'aventure.

FALCOM CLASSICS

Sortez les mouchoirs, voici la première compilation de RPG. Les nostalgiques du genre vont être aux anges... D'autant que Falcom, fut, au temps béni des 16 bits, l'un des éditeurs les plus prolifiques et les plus performants.

Dragon Slayer reste très basique avec pas mal d'énigmes.

Cela faisait des années que Falcom n'avait pas remis les pieds dans le monde des consoles. L'éditeur réapparaît avec une compil des premières versions de trois RPG à succès qui ont connu presque autant de conversions que Street Fighter : Y's the Vanished Omens, Dragon Slayer et Xanadu. Cette sélection a des airs de Collector, notamment la version qui contient un second CD et reprend des pistes audio. Tous ces titres sont des action-RPG assez différents les uns des autres. Y's se détache du lot et offre une trentaine d'heures de jeu. Bien qu'il soit sorti en 1982 sur PC japonais, c'est encore celui qui s'en tire le mieux graphiquement. Les menus sont en anglais et les jeux sont assez faciles d'accès. Cela dit, cette initiative se destine avant tout aux passionnés et aux nostalgiques. A noter que Y's et Dragon Slayer ont donné lieu à une conversion en animé, et que Y's est disponible aussi sur Msx, Super Nintendo...

Avec Xanadu, vous allez errer dans des donjons.

Un grand classique du RPG : Y's.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : FALCOM
- Éditeur : FALCOM
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- RPG

AVIS OUI, MAIS...

Bon, il faut bien le dire, à part Y's qui s'en tire pas mal du tout, les deux autres titres ont pris un énorme coup de vieux. Si vous n'êtes pas fan du genre ni un tant soit peu collectionneur, mieux vaut éviter cette compil. D'autant que Y's existe en version US sur Master System, Nec... Falcom aurait pu inclure les cinq volumes de Y's existants, ainsi que tous les épisodes de Dragon Slayer... Bref, l'initiative est sympa, mais elle laisse, comme toutes les compil d'ailleurs, un arrière-goût de poussière dans le gosier.

RANDA

PRESENTATION	*Evidemment, rien de bien exceptionnel.*	80%
GRAPHISMES	*Les graphismes datent, mais Y's ne s'en tire pas trop mal.*	81%
ANIMATION	*Dans un RPG, l'animation n'est pas un facteur primordial.*	-%
MUSIQUE	*Des thèmes qui sont devenus des classiques.*	86%
BRUITAGES	*Un peu poussiéreux, l'échantillonnage laisse à désirer.*	84%
DUREE DE VIE	*Pour terminer les trois jeux, vous mettrez pas mal de temps.*	90%
JOUABILITE	*C'est en japonais, mais les menus d'options sont en anglais.*	83%

INTERET 75%

Trois monuments du RPG réunis, mais gardez à l'esprit qu'ils ont quinze ans !

La Nintendo 64 a son magazine!

EN CADEAU AVEC LE N°2 LE CALENDRIER 1998 N64

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

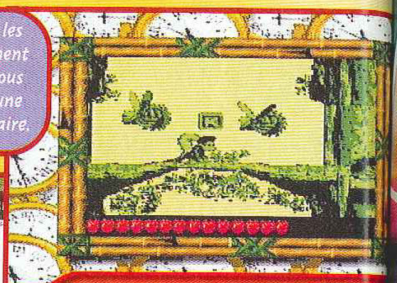
TEST GAMEBOY

DONKEY KONG LAND III

Lorsque vous aurez trouvé la pièce DK et toutes les zones bonus d'un niveau, voici ce qui s'affichera à l'écran à côté du titre.

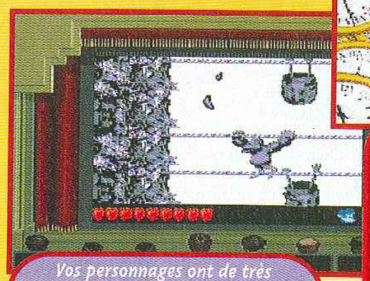
Les boss aussi différent de la version 16 bits. Mais bon, ils ne sont pas bien difficiles à vaincre.

Allez acheter quelques piles, ressortez la Gameboy de son tiroir, ou branchez votre Super Gameboy. Donkey Kong Land 3 débarque, et nous rappelle que la console de jeux vidéo la plus vendue au monde se porte bien, merci pour elle...



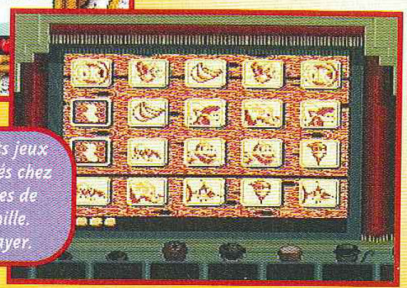
En récupérant les lettres qui forment le mot Kong, vous aurez droit à une vie supplémentaire.

Dans la peau de Diddy (la fille) ou Kiddy (le mâle), Rareware vous invite à parcourir l'un des jeux de plates-formes les plus complets de la Gameboy. On retrouve avec bonheur la majorité des univers de la version SNIN, toutes les transformations (en espadon, perroquet, araignée, éléphant...), les ennemis, les tonneaux, les moyens de transport (comme la moto des neiges)... Manquent juste les mouvements combinés et les couleurs pétantes.
Les niveaux ne sont pas non plus conçus de la même manière mais on retrouve la majorité des pièges de la version 16 bits. Si ces 36 niveaux s'avèrent assez courts, leur exploration devra être particulièrement minutieuse pour qui veut découvrir la pièce Donkey Kong et les deux ou trois zones bonus planquées. Évidemment, vous pourrez faire quelques haltes pour sauvegarder et jouer avec les membres de la famille.
En pressant sur Select, vous pourrez également changer de personnage et vous ne tarderez pas à vous rendre compte que la miss Diddy est bien plus agréable à jouer (grâce à sa natte-hélicoptère). Bref, de la bonne vieille plate-forme qui se révèle toujours aussi efficace même si elle est un peu courte...



Vos personnages ont de très nombreux mouvements à leur actif, dont la possibilité de s'accrocher.

Cette partie en moto des neiges est assez courte mais on s'y amuse comme un fou.



Divers petits jeux sont proposés chez les membres de votre famille. Reste à payer.

Les pièces DK sont bien gardées. Pour récupérer celle-ci, vous devrez faire un ricochet avec votre tonneau de manière à prendre le garde à revers.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur : RAREWARE
- Editeur : NINTENDO
- Prix : CE
- 1 JOUEUR
- PLATES-FORMES

AVIS KOUING !

La jouabilité est vraiment chouette, les décors sont très variés, la partie plates-formes est vraiment bien pensée, et évoluer dans cette quarantaine de niveaux offre un plaisir indéniable. Reste que, comme beaucoup de jeux Gameboy, celui-là s'adresse aux plus jeunes ou aux néophytes. En jouant intelligemment, on le boucle à cent et quelques pour cent en peu de jours. Malgré ce défaut, Donkey Kong Land 3 n'en reste pas moins l'un des meilleurs jeux de plates-formes de la console. Donc n'hésitez pas, sauf si vous êtes une véritable brute du genre.

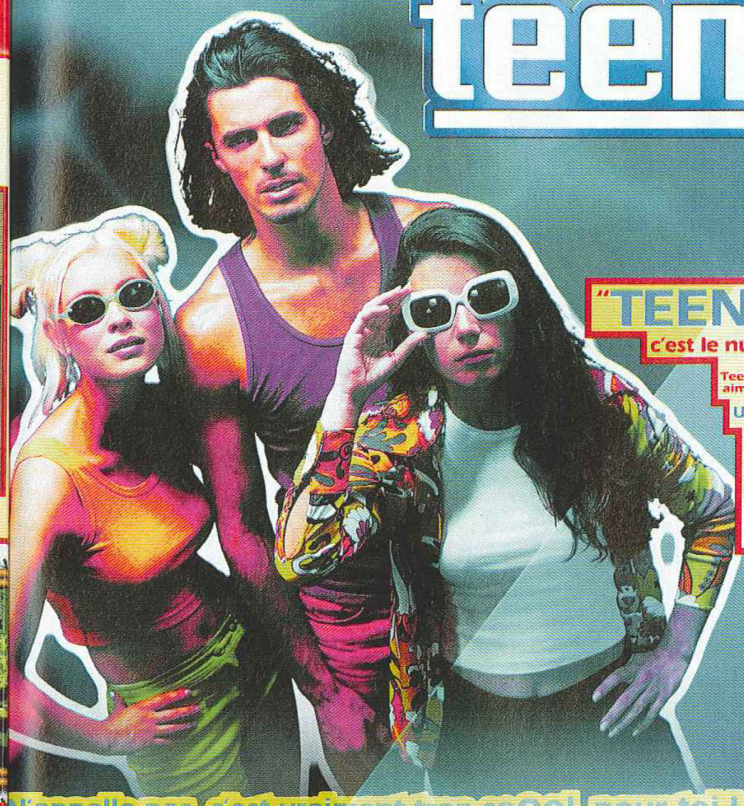
SPY

PRESENTATION	Une notice claire et détaillée.	59%
GRAPHISMES	Assez variés et très honorables pour la Gameboy.	91%
ANIMATION	Quelques clignotements de sprites, sinon tout va bien.	88%
MUSIQUE	Agréable quoique répétitive. Les thèmes jazzy sont réussis.	90%
BRUITAGES	Le strict nécessaire. Pas grand-chose à se mettre sous l'oreille.	79%
DUREE DE VIE	Selon votre niveau. Dans l'ensemble le jeu est assez facile.	88%
JOUABILITE	Nickel avec deux configurations possibles.	92%

INTERET 90%

De la plate-forme variée, riche, prenante. Un épisode de Donkey excellent et assez facile.

teenage line



"TEENAGE LINE"
c'est le numéro de téléphone N° 1
chez les Teenagers qui aiment bouger et s'éclater!
Une fois en ligne, tu pourras t'éclater avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service.
(C'est le plus gros forum de France !)

N'appelle pas, c'est vraiment trop coOOL pour toi !

08 36 68 47 48

OPHELIE ON LINE!

Des Scoops
mes conseils perso
tes questions intimes

08 36 68 30 40
3615 OPHELIE WINTER

Gagne le calendrier 98 de tes STARS PREFEREES

Mr BEAN · JOHNNY DEPP
BRATT PITT · X-FILES
WORLDS APART
MICHAEL JACKSON
CELINE DION
SPICE GIRLS · G.CLOONEY
C.CRAWFORD · etc.

08 36 66 00 00
36 66 : 3,71 F / APPEL

LA PLUS VASTE STATION DE JEUX*

avec Topps Trading Cards
MARS ATTACKS
08 36 68 91 00

THE SIMPSONS
MATT GROENING
08 36 68 00 23
THE SIMPSONS © 1956 - 20th Century Fox Film Corp.

08 36 68 00 05
© Lucky Luke Licensing 1997-1999

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK
08 36 68 13 39

500 Aliens Virtuels MIB à gagner
MEN IN BLACK
Rejoins leur quartier général
08 36 69 94 84

avec Topps Trading Cards
the X files
08 36 68 30 60
Copyright © Twentieth Century Fox Film Corporation 1995

Des centaines de cadeaux à gagner sur TELEPHONE avec Demandez le programme POCKET junior Performer NINTENDO64

DÉMONS ET FANTÔMES
LE NUMERO QUI FAIT PEUR !

08 36 68 22 98

Belgique : pour tous les jeux.
Suisse: pour tous les jeux.
Turquie: pour tous les jeux.

STOCK GAMES

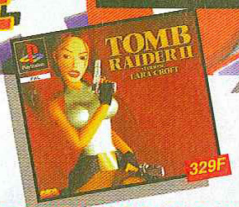
ACHAT - VENTE - ECHANGE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE -

Pour plus d' information, contacter Sébastien au 01 44 07 04 61



LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ TOMB RAIDER 2 + Carte Mémoire

PLAYSTATION NEUF

DRAGON BALL Z GT	329 F
TEST DRIVE 4	349 F
ALERTE ROUGE	329 F
PANDEMONIUM	329 F
HERC' S ADVENTURE	329 F
CRASH BANDICOOT 2	329 F
CASTLEVANIA	329 F
BUSHIDO BLADE	349 F
BRAVO AIR RACE	329 F
MEDIEVIL	349 F
MONOPOLY	299 F
ACTUA SOCCER 2	349 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
G POLICE	329 F
TETRIS PLUS	249 F
STREET FIGHTER EX PLUS &	329 F
FIFA 98	349 F
TENNIS ARENA	349 F
TOCA TOURING CAR CHAMP	349 F
ACE COMBAT 2	299 F
RISK	299 F
MOTORACER	349 F
DYNASTY WARRIORS	349 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	349 F

PLAYSTATION OCCASIONS

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
BURNING ROAD	149 F
CYBERSLED	99 F
CYBERSPEED	99 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DIE HARD TRILOGY	149 F
DOOM	99 F
EXTREME PINBALL	149 F
EXTREME GAMES	149 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIRE STORM	99 F
GALAXY FIGHT	149 F
GEX	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
IMPACT RACING	149 F
ISS PRO	249 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KRAZY IVAN	99 F
LONE SOLDIER	149 F
LOST VICKING 2	249 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NEED FOR SPEED 2	249 F
OLYMPIC GAMES	149 F
OLYMPIC SOCCER	149 F
PANDEMONIUM	149 F
PANDEMONIUM 2	249 F
RALLY CROSS	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
FORMULA ONE	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	149 F
RETURN FIRE	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SYNDICATE WARS	249 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	199 F
SPIDER	199 F
THE D	149 F
TOSHINDEN 2	199 F
TEKKEN 2	249 F
TOTAL NBA 97	149 F
TOMB RAIDER	149 F
TUNNEL B1	99 F
TWISTED METAL 2	199 F
V RALLY	249 F
WIPE OUT 2097	199 F

Megadrive

CONS. MEGADRIVE 179 F

JOYPAD D' ORIGINE	39 F	RISE OF THE ROBOTS	99 F	DYNAMITE HEADY	149 F
SONIC	39 F	TERMINATOR 2	99 F	DESERT STRIKE	149 F
STREETOFRAGE	49 F	THUNDERFORCE2	99 F	SONIC SPINBALL	149 F
AQUATICGAMES	69 F	GRANDSLAMTENNIS	99 F	STREET OF RAGE 2	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	QUACKSHOT	99 F	FIFA SOCCER 95	149 F
HANG ON	69 F	SONIC 2	99 F	SONIC & KNUCLES	149 F
MONACO GP	69 F	WORLDOF ILLUSION	99 F	ALADDIN	149 F
TAZMANIA	69 F	MERCS	99 F	NBA JAM T.E	149 F
SPIDERMAN	69 F	CALIFORNIAGAMES	99 F	MR NUTZ	149 F
COOL SPOT	69 F	GLOBALGLADIATORS	99 F	JUNGLESTRIKE	149 F
JAMES POND 2	69 F	ECCOTHEDOLPHIN2	99 F	MONACO GP 2	149 F
KID CAMELEON	69 F	SHAQ FU	99 F	LE ROI LION	149 F
ALIEN STORM	69 F	ETERNALCHAMPION	99 F	URBAN STRIKE	149 F
FIFA SOCCER	69 F	POWER RANGERS	99 F	LAND STALKER	149 F
NBA JAM	69 F	FLASHBACK	99 F	LEGENDE DE THOR	149 F
TAZ MANIA	69 F	NBA LIVE 95	99 F	LIGHT CRUSADER	149 F
ALISIA DRAGOON	69 F	MEGAGAME1	149 F	NBA LIVE 96	149 F
WORLD CUP ITALIA 90	69 F	MEGA GAMES 2	149 F	SOLEIL	149 F
DECAP ATTACK	69 F	STREET FIGHTER 2	149 F	XMEN 2	199 F
TALESPIN	69 F	NBA LIVE 96	149 F	EARTH WORM JIM 2	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	SPIROU	149 F	VIRTUA RACING	199 F

Super Nintendo

CONS. SUPER NIN 199 F

JOYPAD D' ORIGINE	59 F	PUNCH OUT	99 F	ZELDA	149 F
STARWING	59 F	AXELAY	149 F	FLASHBACK	149 F
STREET FIGHTER 2	59 F	GOOF TROOP	149 F	LES SCHTROUMPFS	149 F
BLAZING SKIES	99 F	KILLER INSTINCT	149 F	LE ROI LION	149 F
VORTEX	99 F	CASTLEVANIA 4	149 F	MORTAL KOMBAT 3	199 F
JURASSIC PARK	99 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	ILLUSION OF TIME	149 F
GHOULS ' N GHOST	99 F	YOUNG MERLIN	149 F	KAWASAKI	199 F
SUPER ALESTE	99 F	POP N' TWIN BEE	149 F	CANNON FODDER	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	EQUINOX	149 F	BLACK HAWK	199 F
STREETFIGHTER2TURBO	99 F	NBA JAM T.E	149 F	BOOGERMAN	199 F
STAR WARS	99 F	DRAGON	149 F	ASTERIX ET OBELIX	199 F
PILOTWINGS	99 F	SIM CITY	149 F	SECRET OF MANA	199 F
ROAD RUNNER	99 F	F ZERO	149 F	NIGEL MANSELL	199 F
COOL SPOT	99 F	STREET RACER	149 F	BATMAN AND ROBIN	199 F
ADDAMS FAMILY	99 F	SUPER METROID	149 F	F1 POLE POSITION	249 F
NBA JAM	99 F	INDIANA JONES	149 F	ADDAMS FAMILY VALUE	249 F
TINY TOON	99 F	ERIC CANTONA	149 F	PGA TOUR GOLF 96	249 F
ANOTHER WORLD	99 F	DONKEY KONG COUNTRY	149 F	SECRET OF EVERMORE	249 F
METAL KOMBAT	99 F	MR NUTZ	149 F	STAR SOCCER DELUXE	249 F
MAGIC SWORD	99 F	EARTH WORM JIM 2	149 F	CASPER	299 F
TECMONBABASKETBALL	99 F	SYNDICATE	149 F	DONKEY KONG 3	349 F

Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS 299 F

SONIC	69 F	ECCO LE DOFFIN 2	99 F
SHINOBI	69 F	AXE BATTLER	99 F
PUTT AND PUTTER	69 F	TERMINATOR	99 F

Game Boy

GAME BOY POCKET NF	349 F		
GAME BOY + TETRIS	179 F		
MARIO LAND	69 F	MARIO LAND 2	99 F
GREMLINS 2	69 F	CASTLEVANIA 2	99 F
		KIRBY DREAM LAND	99 F

Les prix peuvent varier
STOCK GAMES J
15 Rue des Ec
M° Jussieu / C
Tel: 01 4
STOCK GAME
13 Bd Voltai
M° Républiqu
Tel: 01 4
STOCK GAM
" RAYON
10 Rue des Hal
Tel: 02 4
STOCK GAM
9 Rue J.Jacc
44000
Tel: 02 4

Nintendo 64

LE PACK NINTENDO : 1790 Francs
Console Nintendo 64
+ Mario Kart 64 ou Diddy kong racer
+ 4 Joypads

JOYPAD D' ORIGINE	199 F
MEMORY CARD N64 256K	99 F
VIBREUR N64	149 F
ACTION REPLAY N64	369 F
MARIO 64	369 F
WAVE RACE 64	369 F
MARIO KART 64	369 F
DIDDY KONG RACING	399 F
GOLDEN EYE	399 F
BOMBER MAN 64	399 F

PILOTWINGS	449 F
WARGODS	449 F
DOOM 64	449 F
KILLER INSTINCT	449 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	449 F
BLAST CORPS	449 F
NBA HANG TIME	479 F
3D HOCKEY	479 F
DUKE NUKEM 3D	479 F
HEXEN	479 F
I.S.S 64	479 F
TUROK	479 F
MULTI RACING CHAMP.	479 F
LAMBORGHINI 64	479 F
EXTREME G	479 F
CLAY FIGHTER 63 1/3	479 F
F1 POLE POSITION	479 F
LYLATWARS + VIBREUR	499 F

Les jeux présentés ci-dessus sont neufs.

Console Nintendo 64 +30F de Bon d' achat* 999 Francs

Saturn

SATURN NEUF

ATLANTIS	349 F
QUAKE	349 F
FORMULA KARTS	349 F
ENEMY ZERO 2	349 F
WORLD WILDE SOCCER 98	349 F
NBA LIVE 98	349 F
SEGA TOURING CAR	349 F

SATURN OCCAZ

SATURN + Daytona	549 F
CARTE MPEG	499 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
AMOK	199 F
ALONE IN THE DARK 2	99 F
BUG	199 F
BOMBER MAN	249 F
CLOCK WORK KNIGHT2	149 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
THE D	
DAYTONA CHAMPIONSHIP	
DIE HARD ARCADE	149 F
DIE HARD TRILOGY	249 F
DEFCOM 5	249 F
DESTRUCTION DERBY	149 F
DRAGON FORCE	149 F
DISCWORLD	149 F
EURO 96 ENGLAND	99 F
EXHUMED	199 F
FIGHTER MEGAMIX	249 F
GUARDIAN HEROES	149 F
HANG ON GP 96	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
LEGEND OF THOR	149 F
LOADED	149 F
MAGIC CARPET	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
MYST	199 F
MYSTARIA	249 F
NBA JAM T.E	149 F
NEED FOR SPEED	199 F
NHL ALL HOCKEY	149 F
NIGHT PLUS PADDLE	149 F
OLYMPIC SOCCER	249 F
PANDEMONIUM	249 F
PANZER DRAGON 2	149 F
RAYMAN	149 F
ROBOTICA	249 F
SEGA RALLY	149 F
SWAGMAN	99 F
SONIC JAM	199 F
SPACE HULK	249 F
SHELL SHOCK	149 F
SHINOBI	149 F
SHINNING WISDOW	99 F
SPOT GOES HOLLYWOOD	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	149 F
SKY TARGET	149 F
THUNDERHAWK 2	149 F
TOMB RAIDER	199 F
THEME PARK	149 F
TORICO	99 F
ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
VICTORY BOXING	149 F
VIRTUA COP 2 + GUN	299 F
VIRTUA FIGHTER 2	149 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	149 F
VIRTUA RACING	199 F
VIRTUAL ON	149 F
WING ARMS	99 F
WIPE OUT	149 F
WORMS	199 F
WORLD WILDE SOCCER 97	99 F
WRESTLEMANIA	149 F
X MEN	149F

Console Saturn +30F de Bon d' achat * 890 Francs

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans preavis. Photos non contractuelles - Les marques presentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. *Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidelité.

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU CDROM
"PC CD ROM - NEO - GEO NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES BELLEVILLE
" RAYON MANGA "
100 Bd Belleville 75020 Paris
M° Belleville
Tel: 06 60 90 58 78

STOCK GAMES ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert 7jours/7
Tel: 01 46 740 300

STOCK GAMES BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

STOCK GAMES REPUPLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

STOCK GAMES CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivy-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

STOCK GAMES REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

STOCK GAMES NANTES
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

STOCK GAMES NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

STOCK GAMES CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

STOCK GAMES VERSAILLES
Ctr Com Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

STOCK GAMES METZ
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

STOCK GAMES MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

STOCK GAMES LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

DES MAGASINS A VOTRE SERVICE

BON DE COMMANDE *a retourner à* : STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____
JE JOINS AVEC MA COMMANDE

TIPS

C'est la déferlante ! La vraie surprise de Noël, la voilà. Des cheat-codes à s'en faire péter le falzard pour tous les titres forts sur 32 bits. Et de ce côté, c'est la Playstation qui remporte la mise. Tous les genres (ou presque) sont représentés : plates-formes, baston, stratégie, etc. De l'horreur avec Nightmare Creatures, de la magie avec Hercule, de la naïveté avec l'Odyssée d'Abe, il y en a pour tous les goûts. Bonne année à tous !
Switch, le vénéré grave de la bonne année-bonne santé

NINTENDO 64

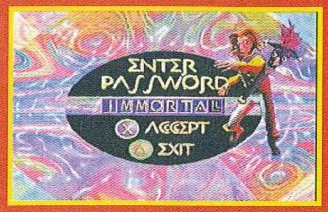
PANDEMONIUM 2 (PAL)

Pandemonium 2 fait partie des quatre meilleurs jeu de plates-formes avec l'Odyssée d'Abe, Hercule et Crash Bandicoot 2. Fergus et sa rouquine sont de retour ! Je ne suis pas en possession de toutes les astuces concernant ce titre fameux (je sais qu'il y en a beaucoup), mais celle-ci pourra toujours servir.

POUR AVOIR 31 VIES

Entrez dans l'écran des Passwords et inscrivez : IMMORTAL.. "Life Of The Party !" confirmera la validité du tip.

Entrez ici dans un premier temps.



Voici ce que vous devriez voir... Sinon, prenez un jus d'orange, respirez à fond, décontractez-vous pour analyser la situation.

Le petit Smiley représente les vies dont vous disposez :

PLAYSTATION

NIGHTMARE CREATURES (PAL)

Nightmare Creatures évoque l'atmosphère de Resident Evil avec un côté beat'em up. Ce soft est long et difficile, les ennemis nombreux et variés, et les erreurs de manipulation fatales. Grâce à Consoles+, vous allez jouer les monstres, choisir votre niveau et bénéficier de tous les objets et de vies à l'infini.

POUR AVOIR UN MENU D'ASTUCES

Sur la page principale, vous accédez à l'écran des mots de passe. Tapez : Gauche, Haut, Croix, Carré, Bas, Triangle, Carré, Bas.

C'est dans l'écran réservé aux mots de passe qu'il faut effectuer la manip.

Après, vous pourrez jouer dans la peau d'un monstre, avoir tout à l'infini et choisir votre niveau. Faites Start Game pour découvrir l'écran magique.

Même avec ça, battre l'ultime démon n'est pas une mince affaire.

PLAYSTATION

WARCRAFT 2 : THE DARK SAGA (PAL)

Pour ceux qui préfèrent les ambiances médiévales au hi-tech (je pense à C and C), Warcraft conviendra parfaitement.

Si vous êtes las de combattre en vain, voici quelques astuces intéressantes vous offrant Argent, Upgrade, etc.

Tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause dans l'écran des mots de passe.

Si c'est réussi, l'inscription "triche disponible" apparaît en bas, à gauche de l'écran.

POUR AVOIR ACCES AUX CONSTRUCTIONS ET AUX SORTS AVANCÉS
Inscrivez : DCKMT.

À vous les raffineries et autres bâtiments technologiques !

POUR AVOIR 10 000 GOLD (5 000 DE BOIS ET 5 000 DE PÉTROLE)
Inscrivez : GLTTRNG.

C'est la fête, dépensez sans compter !

POUR AVOIR TOUTE LA CARTE
Inscrivez : NSCRN.

Un avantage certain sur l'adversaire : vous observez sans être vu !

POUR CONSTRUIRE PLUS RAPIDEMENT
Inscrivez : MKTS.

Aussitôt dit, aussitôt fait.

POUR AVOIR DES UNITÉS INVINCIBLES
Inscrivez : TSGDDYTD.

Même les dragons ne peuvent pas vous stopper !

POUR AVOIR TOUS LES SORTS ET DE LA MAGIE SANS COMPTER
Inscrivez : VRYLTTL.

Vos guerriers sont surpuissants !

POUR CONTINUER À JOUER APRES AVOIR GAGNÉ
Inscrivez : NVRWNNR.

Vous pouvez vous amuser à construire la plus grosse base et à exploiter toutes les ressources naturelles. Amusant...

PLAYSTATION

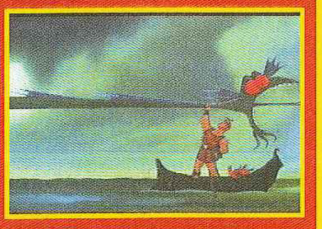
HERCULE (PAL)

Les jeux Disney, tout comme les dessins animés signés du même nom, ont souvent fait rêver. On se souvient d'Aladdin sur MD ou encore de Jungle Book. Avec Hercule, on passe à la vitesse supérieure. Scènes cinématiques du DA de Noël, graphismes fins et animation fluide : un grand moment de plates-formes. On vous offre donc tous les mots de passe des niveaux et une surprise spéciale !

LES MOTS DE PASSE DU JEU

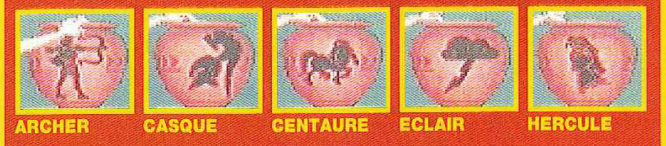
Niveau 2 : Serpents, Medusa, Pièce, Medusa.
Niveau 3 : Centaure, Hercule, Minotaure, Archer.
Niveau 4 : Centaure, Pièce, Serpents, Hercule.
Niveau 5 : Casque, Pégase, Hercule, Archer.
Niveau 6 : Soldat, Pièce, Pièce, Éclair.
Niveau 7 : Medusa, Soldat, Centaure, Pegase.
Niveau 8 : Soldat, Eclair, Soldat, Centaure.
Cinématiques : Pégase, Soldat, Centaure, Soldat.

Rentrez dans l'écran des mots de passe. Si la manip est réussie, les vases s'élèveront dans l'air.



Vous pourrez jouer n'importe quel stage et visionner toutes les cinématiques, y compris celle de la fin.

TRADUCTION DES MOTS DE PASSE



ARCHER CASQUE CENTAURE ECLAIR HERCULE

MEDUSA MINOTAURE PEGASE PIECE SERPENTS

SOLDAT

PLAYSTATION

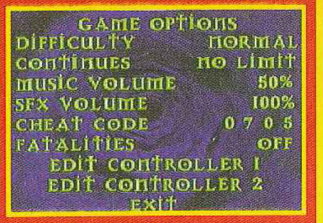
WARGODS (PAL)

Pour tous les malheureux possesseurs de ce clone de Mortal Kombat à la sauce 3D, voici une bonne nouvelle. Dans les Options, tout le monde aura remarqué l'emplacement "Cheats". C'est comme au loto, il suffit d'avoir les bons numéros. Eh bien, nous sommes tous gagnants ! La preuve ci-dessous.

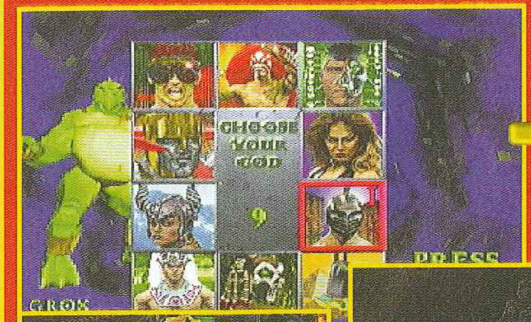
POUR AVOIR PLEIN D'AVANTAGES

Entrez dans le menu des Options et placez vous sur Cheat-Code.
Voici comment utiliser les codes qui suivent.
Carré fait avancer le premier chiffre en partant de la gauche.
Rond le deuxième. Croix le troisième. Triangle le quatrième.
Pour 0705, on fera donc : 7 fois Rond, 5 fois Triangle.

	Activer	Désactiver		Activer	Désactiver
Continues infinis	0705	5070	Niveau 1	5550	5556
Invincibilité P1	2358	8532	Niveau 2	5551	5556
Invincibilité P2	1224	4221	Niveau 3	5552	5556
Super force P1	7879	9787	Niveau 4	5553	5556
Super force P2	3961	1693	Niveau 5	5554	5556
Finish rapide	4258	8524	Niveau 6	5555	5556
Fatality facile*	0322	2230	Niveau 7	5557	5556
Grox P1	6969	9696	*Appuyez sur Carré + Rond pour faire la Fatalité.		
Exor P1	2791	1972			



Pénétrez dans les Options à partir de l'écran-titre, puis choisissez parmi les nombreux avantages.



Même les boss sont jouables...

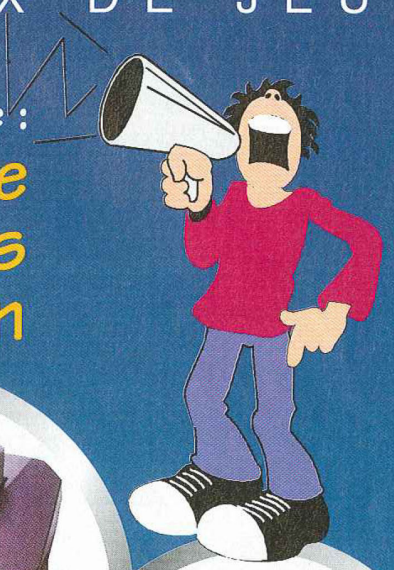
Invincibilité, super force, Fatalities faciles... : une véritable boucherie, comme dirait Ze : "Tu tues, tu tues...".

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

GAME'S vous offre un service supplémentaire :

Vente par correspondance de jeux et de Consoles neufs et d'occasion



Un téléphone à retenir pour avoir une liste complète de nos jeux d'occasions et neuf

03 20 90 72 32

Fax :
03 20 90 72 23

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi

NINTENDO 64

CONSOLE OCCASION	790 F

	NEUF	OCCASION
BOMBERMAN 64	399 F	299 F
DUKE NUKEM 64	469 F	TEL
MACE 64	499 F	TEL
MARIO 64	399 F	299 F
MARIO KART 64	399 F	299 F
LYLAT WARS + KIT	499 F	399 F
DIDDY DONK RAGING	399 F	TEL
GOLDEN EYE	449 F	369 F

De nombreux jeux occasions en stock. Téléphoner.

PLAYSTATION

CONSOLE OCCASION	790 F

	NEUF	OCCASION
CROC	369 F	229 F
FINAL FANTASY VII	369 F	TEL
FORMULA KART	349 F	TEL
HERCULES	349 F	229 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	349 F	TEL
TENNIS ARENA	349 F	TEL
SIM CITY 2000	349 F	TEL
CRASH BANDICOOT	299 F	199 F

SATURN

CONSOLE OCCASION	590 F

	NEUF	OCCASION
BUST A MOVE 2	169 F	99 F
DAYTONA USACE	149 F	99 F
RESIDENT EVEIL	369 F	249 F
SEGA AGE	99 F	69 F
TOMB RAIDER	299 F	249 F
VIRTUA FIGHTER 2	269 F	169 F
WORLD WIDE SOCCER 98	369 F	249 F

Pour toute commande de jeux neufs et d'occasion avant le 31/01/98, GAME'S VOUS OFFRE UN T-SHIRT frais de port 25 F.

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

BON DE COMMANDE

à envoyer à GAME'S VPC

Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ NINTENDO 64 ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Mandat Lettre ❒ Contre remboursement + 35F
❒ Carte Bleue N° .....

PLAYSTATION

SPIDER (PAL)

On va finir par croire que BMG n'arrive plus à décoller des plates-formes. Spider est donc un jeu de... plates-formes, et les anglophiles auront compris que c'est une histoire d'arachnide.
Voici dévoilés tous les mots de passe de tous les niveaux, ainsi que deux astuces intéressantes mais pas indispensables.

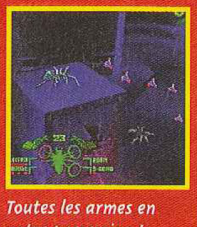
LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Laboratory	
Lab Floor	1FMLC939GPR8F3BF7KT1
Sinks	CHMLC939GPR8F3LWGTS3
Lab Top	86MLC939GPR8F3VFQ5S4
70's Room	FW1MC939GPR8F3BF7KT1
Factory	
Boxes	FW1MC939GPR8F336DTTS3
Conveyors	BSRMC939GPR8F3VTKKT1
Machine Room	WDRQC939GPR8F3LM8S95
Tubes	8WV5L939GPR8F36DTTS3
Mech. Arm Bos	8WV5L939GPR8F3G1QJB4
City	
City Down The Street	9WV5L939GPR8F3LRT6S4
Side Of Building	6SXXS939GPR8F3LRT6S4
Park	W9PNT839GPR8F3B9LVS3
Under The Street	N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
Along The Street	N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3
Museum	
Display Cases	P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3
Volcano	G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3
Dinosaur Bones	H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
Model City	J7KB3Y1GWPR8F31766D1
Temple	K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4
Museum Boss	K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4
Sewer	
The Wells	V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1
Along The Sewer	W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95
Food Carton	X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3
Up The Well	Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1
Ryan's World	Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1
Evil Lab	
Circuit Boards	Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3
Lab Top	R7KB3Y118H56T1WTY4R4
Hard Drives	S7KB3Y118H56T1TCQSR3
Brian's Folly	T7KB3Y118H56T1FNY4R4
On the Ceiling	T7KB3Y118H56T1TC4LD1
Kip's Bonus	68KB3Y118H56T151P6C4
Brain Boss	68KB3Y118H56T1TMVM35

POUR FAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE ET D'ARMES
Pendant le jeu, enclenchez la pause et faites : Triangle, 3 fois Croix, Rond, Croix, Carré, Triangle, Croix, Triangle, Rond.

C'est pendant la pause qu'il faut agir.

La mygale t-1000. Ça va faire mal !



Toutes les armes en votre possession !

POUR JOUER EN PUCE
Toujours pendant la pause, faites : Triangle, Carré, Rond, Triangle.

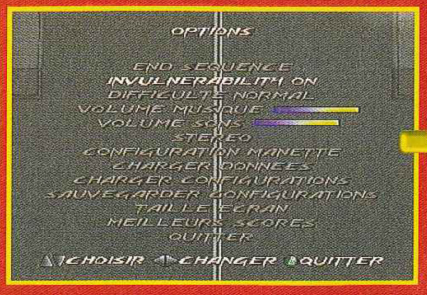
Ça esquinte les yeux, et ça ne sert à rien. Ouaaais !!!

FIGHTING FORCE (PAL)

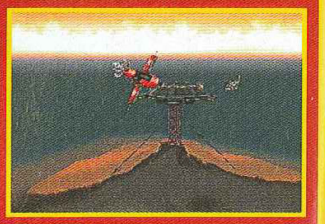
Pour les fans qui aiment à se prendre pour Bruce Lee, j'ai en ma possession de quoi faire rageusement le tour du jeu. Select Stage, invincibilité et rapidité vont faire de vous le nouveau caïd du quartier.

POUR AVOIR UN CHEAT-MENU DANS LES OPTIONS
Sur l'écran principal (1-2 Players Options), maintenez Gauche + L1 + R2 jusqu'à ce que "Cheat Mode" apparaisse en bas de l'écran. Foncez ensuite voir dans les Options.

Bien maintenir tous les boutons pendant le temps requis est essentiel.



Il sera même possible de visionner la séquence de fin. C'est trop facile !



Je vous conseille d'attendre d'avoir fini le jeu par vous-même avant d'utiliser ce tip.

PLAYSTATION

L'ODYSSÉE D'ABE (PAL)

Ah ! Abe... Elum, les Mudokons et tous les autres. J'ai en passé du temps avec eux. Suffisamment pour faire deux soluces ! En attendant le prochain volet, je vous livre quelques tips en ma possession : le choix du niveau pour vous entraîner et le choix des cinématiques pour rêver. Et puis, une surprise très odorante...

POUR CHOISIR LA SÉQUENCE CINÉMATIQUE

Sur la page de présentation, maintenez R1 et tapez : Haut, Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Carré, Droite, Gauche, Haut, Droite.

Le code s'effectue à partir du premier écran, si le code fonctionne un écran apparaît, il ne vous reste donc plus qu'à choisir.

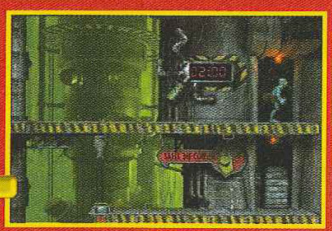
POUR CHOISIR SON NIVEAU

Maintenez R1 et faites : Bas, Droite, Gauche, Droite, Carré, Rond, Carré, Triangle, Rond, Carré, Droite, Gauche.

Même le dernier niveau est disponible, bien sûr vous ne verrez pas la bonne fin...

POUR FAIRE DE LA FUMÉE VERTE EN PÉTANT

Pendant la partie, maintenez R1 et faites : Haut, Gauche, Droite, Carré, Rond, Croix.



Pour vérifier si ça marche, écoute ce que ça sent.

LE NOMBRE DE MUDOKONS À SAUVER PAR NIVEAU

Rupture Farms	28	Rupture Farms 2	25
Fuite de l'enclos	12	Zulag 2	9
Temple Paramonien	3	Zulag 3	10
Temple Scrabanien	6	Zulag 4	5
		Salle du conseil	1

POUR
LE NOUVEL AN
PRENDS DE BONNES RESOLUTIONS
OFFRES TOI LE JEUX QUI TE FERAIS
PLAISIR !
Consol plus
LES FRAIS DE PORT
C'EST TELLEMENT
NUL QUE CHEZ
NOUS C'EST :
0 FRANCS*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

NEWS

Z	299 F
VERSAILLES	299 F
POWER SOCCER 2	349 F
MEN IN BLACK	349 F
SHADOW MASTER	349 F
COOL BOARDERS 2	349 F
THEME HOSPITAL	349 F
STEEL REIGN	349 F
NIGHTMARE CREATURES	349 F
JERSEY DEVIL	349 F
TOP DE FIN D'ANNÉE 97	
CRASH BANDICOOT 2	349 F
COLONY WARS	349 F
G POLICE	349 F
DRAGON BALL Z	
FINAL BOUT	349 F
TOMB RAIDER 2	349 F
MOTO RACER	349 F
FINAL FANTASY 7 VF	399 F
TIME CRISIS + GUN	499 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

GOLDEN EYES 007	399 F
MARIO 64	399 F
MARIO KART 64	399 F
WAVE RACE	399 F
LAMBORGHINI 64	449 F
TOP GEAR RALLY	449 F
DUKE NUKEM 3 D	449 F
LYLAT WAR	479 F
SAN FRANCISCO RUSH	499 F
AEROFIGHTERS ASSAULT	499 F
ISS 64	499 F

ON RACHETE CASH
3615 Consolplus
FRAIS DE PORT GRATOS*
LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL, DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT		TOTAL	

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)

C+ 01/ 98

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (36

os non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

PLAYSTATION

NUCLEAR STRIKE (PAL)

La série des Strike poursuit son bonhomme de chemin, et on attend Future Strike pour l'été prochain. Pour patienter, voici les mots de passe des niveaux, et d'autres à caractère plus magique : plus de vies, une consommation de fuel diminuée, un mode de repérage. Tout ça, c'est dans Consoles+ et nulle part ailleurs !

Tous les mots de passe s'inscrivent dans cet écran.

LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Niveau 2.

Niveau 3.

Niveau 4.

Niveau 5.

Niveau 6.

POUR AVOIR CINQ ESSAIS AU LIEU DE DEUX

Inscrivez " Warrior", puis validez et inscrivez Phoenix pour quatre essais.

Ça marche, la preuve !

POUR AVOIR UN MODE DE REPÉRAGE

Inscrivez : Eagleeye.

Les ennemis ne vous attaquent pas, mais, vous non plus, vous ne pouvez user de votre puissance de feu.

POUR AVOIR UN NIVEAU SECRET

Inscrivez : Lightning.

Arriverez-vous au bout de ce niveau secret ?

POUR RÉDUIRE SA CONSOMMATION DE FUEL

Inscrivez : MPG.

PLAYSTATION

G-POLICE (PAL)

Je n'avais encore jamais vu d'intro aussi longue que celle de G-Police. Elle est en plus très captivante : atmosphère apocalyptique, voix magistrales. C'est presque du septième art, le huitième peut-être ? Le jeu est beau, mais toutefois réservé aux pros du pad. Heureusement, les mots de passe de tous les niveaux et les codes nous rendent bien service.

Tous les mots de passe sont à inscrire dans cet écran.

POUR AVOIR UNE SIRENE

WOOWOO

SUPACAM

POUR AVOIR UNE NOUVELLE VUE DE CAMÉRA

POUR AVOIR DES ENNEMIS SUPER RAPIDES

BENIHILL

PANTALON

POUR AVOIR ACCES À TOUTES LES MISSIONS SECRETES

C'est dans le menu des missions d'entraînement que vous trouverez les missions secrètes.

TOUS LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

35	SAGLORD	23	CLAIREC	11	ANDOOOO
34	NIKNAK	22	JONRITZ	10	DELUCS
33	CAKEBOY	21	IAINTHOD	9	DAZMAN
32	ROSSCO	20	TSLATER	8	MAZMAN
31	PUGGER	19	BIONIC	7	SAEGGY
30	JIMMAC	18	ANDYCROW	6	WENSKI
29	THONBOY	17	TONYMASH	5	JOJOGUN
28	STUBOMB	16	THEYOLK	4	ACEDUF
27	EDFIRE	15	OLLIEB	3	SONAGAV
26	EUANLEC	14	YERMAN	2	DOLMAN
25	ANGUSF	13	ANDYMAC	1	MADGAV
24	STEVEBOT	12	KIMBCHS		

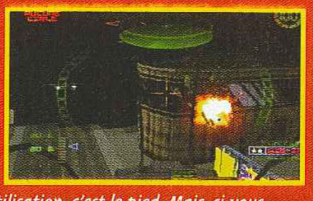
POUR ETRE INVINCIBLE

A l'écran Briefings, maintenez la pression sur Gauche, L1, R2, Carré.

Si vous entendez un petit son, c'est réussi. Vous devriez être invincible.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES À L'INFINI

Sur l'écran de description des armes, maintenez la pression sur Gauche, L2, R1, Rond. Un son se fera entendre.



Toutes les armes sans limitation d'utilisation, c'est le pied. Mais, si vous

KONCI GAMES

IMPORT DIRECT NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES

BON D'ACHAT DE 30 F POUR TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF IMPORT

- MODIFICATION DE VOTRE PLAYSTATION - SATURN TOUTES LES SERIES. MULTI STANDARD - GARANTIE 6 MOIS
- INSTALLATION DE LA PUCE EN 10 MN : 149 F
- CADRE RGB : 79 F
- REPARATION DE TOUTES VOS CONSOLES DEVIS GRATUIT

29 F

NEW PLAYSTATION

FRONT MISSION ALTERNATIVE JAP	449 F
ROCKMAN DASH JAP	439 F
J-LEAGUE WINNING 3 JAP	439 F
BIO HAZARD II JAP	439 F
BOMBERMAN WORLD JAP	439 F
GRAN TURISMO JAP	439 F
METAL GEAR JAP	439 F
TOMB RAIDER II FR	329 F
MARVEL SUPER HEROES FR	299 F
FINAL FANTAISY 7 FR	329 F
CRASH BANDICOOT II FR	299 F
CHEVALIER DE BAPHOMET II FR	299 F
CASTEL VANIA FR	299 F
TOKA TOURNING CAR FR	299 F
MOTO RACER FR	299 F
TEST DRIVE 4 FR	299 F

NEW N64

- NHL QUATERBACK
- MACE OF DARK AGE
- ZELDA 64
- F ZERO 64
- RAVE LIMIT

NEW SATURN

- GRANDIA JAP
- SHINNING FORCE III JAP
- BOMBERMAN FIGHT JAP
- REAL BOUT SPECIAL JAP
- AZEL PANZERDRAGOON JAP RPG
- X-MEN STREET FIGHTER JAP
- THE KING OF FIGHTERiS 97 JAP

CARTE DE FIDELITE

NEUF ● OCCAZ
ECHANGE ● ACHETE ● VEND

123, Boulevard Voltaire
75011 Paris
Tél. :01 44 93 03 28
01 44 93 51 30

6, rue d'Arras
75005 Paris
Metro : Cardinal Lemoine
Tél. : 01 55 42 95

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

CASPER	349,00
DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	449,00
FIFA 98	329,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	249,00
NBA LIVE 97	249,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SIM CITY 2000	349,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00

- MANETTE RHINO 69,00
- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

Promos

ASTERIX	**149,00**
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
DONKEY KONG 1	249,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	**99,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
LES SCHTROUMFS	199,00
MARIO KART	199,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00
MYSTIC QUEST	129,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STARTRECK DEEP	149,00
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TETRIS + DR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**199,00**
WARLOCK	129,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**169,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 98	299,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	199,00
J. MADDEN 97(EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	199,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00

- MANETTE 6 BOUTONS 69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIC	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**149,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	169,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
ROLO THE RESCUE	**99,00**
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

DINOSAURE VIRTUEL + CALCULATRICE ou CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE **99 F**

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BOMBER JACK	99,00
BRAIN DRAIN	199,00
DOCTEUR MARIO	129,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GOLF	129,00
HERCULE	249,00
KILLER INSTINCT	199,00
KIRBY'S DREAM LAND	199,00
LE ROI LION	249,00
LES SCHTROUMPS	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	199,00
MAX	99,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MORTAL KOMBAT 3	169,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
PRIMAL RAGE	99,00
SPIROU	129,00
STREET FIGHTER 2	249,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	169,00
TETRIS	199,00
TINTIN AU TIBET	199,00
UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
WARIO LAND	199,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
ZELDA	129,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**99,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
KING OF FIGHTER 97	**1690,00**
WORLD HEROES II	249,00

Nec

- **MEMORY CARD 199 F**
- **DUO + 1 JEU 990 F**

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL **49 F**

Neo Geo CD

NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**
NINJA MASTER	199,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire

PARIS
36, rue de Rivoli

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

ESPACE 3 Games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Playstation

→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat*** **990 F**
→ **VOLANT + PEDALIER** **449 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 349,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- MANETTE 99,00
- MANETTE ASCII 199,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 99,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 249,00
- PRISE PERITEL RGB 149,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 269,00

JEUX USA

ANDRETTI RACING 149,00
FINAL FANTASY VII 249,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 2 199,00
BASTARD 199,00
BREATH OF FIRE3 449,00
DRACULA X 249,00
DRAGON BALL Z GT 249,00
EIN HANDER 499,00
FINAL FANTASY VII 249,00
FRONT MISSION 2 499,00
GRAN STREAM SAGA 399,00
KING OF FIGHTER 96 299,00
MARVEL HEROES 249,00
ROCKMAN BATTLE
CHASE (KART) 199,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION
+ PAD PROGRAMMABLE
+ MERORY CARD 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
ACTUA SOCCER 2 349,00
AGENT AMSTRONG299,00
ALERTE ROUGE 349,00
BLACK DOWN 299,00
BUST A MOVE 3 249,00
CASTLE VANIA 369,00
CLOCK TOWER 349,00
COLONY WARS 369,00
COURIER CRISIS 349,00
CRASH BANDICOOT 2 349,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 399,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL
FINAL BOUT 299,00
DUKE NUKEM 3D 369,00
DYNASTY WARRIORS349,00
EXHUMED 299,00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 349,00
FELONY 349,00
FIFA 98 349,00
FIFA SOCCER 97 249,00
FIGHTING FORCE 369,00
FINAL FANTASY 7 369,00
FORMULA KART 349,00
FORMULA ONE 97 369,00
FROGGER 349,00
G POLICE 369,00
GRID RUN 249,00
GTA 349,00
HERCULES 349,00
HERK'S ADVENTURA 369,00
ISS PRO 369,00
IZNOGOOD 349,00
J. MADDEN 98 369,00
JERSEY DEVIL 349,00
JHONA LOMU RUGBY369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
KURUSHI 299,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST REPORT 349,00
LEGACY OF KAIN 249,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349,00
LE THEAL ENFORCER 369,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 299,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MDK 349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00
MEGAMAN X3 299,00
MG TURBO RACING 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MONOPOLY 299,00
MOTO RACER 369,00
NASCAR 98 369,00
NBA 98 369,00
NBA IN THE ZONE 2 249,00
NBA LIVE 97 249,00
NHL 98 369,00
NHL BREACKAWAY 98 329,00
NHL POWER PLAY 249,00
NUCLEAR STRIKE 369,00
ODD WORLD 329,00
OVER BOARD 349,00
PANDEMONIUM 2 349,00
PANZER GENERAL II 369,00
PARAPPA THE RAPPER 299,00
PEAK PERFORMANCE 349,00
PERFECT ASSASSIN 349,00
PERFECT WEAPON 369,00
PGA TOUR 98 369,00
POWER RANGER ZEO 349,00
POWER SOCCER 2 349,00
RAGE RACER 349,00
RAPID RACER 349,00
RAVEN PROJECT 199,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT 299,00
RISK 299,00
ROAD RAGE 299,00
ROCK N'ROLL RACING 2 349,00
ROSCO MC QUEEN349,00
SHADOW MASTER 349,00
SIM CITY 2000 349,00
SOUL BLADE 399,00
STREET FIGHTER COLLECTION 349,00
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SWAGMAN 299,00
TENNIS ARENA 349,00
TEN PIN ALLEY 349,00
TEST DRIVE 4 349,00
TETRIS PLUS 299,00
TIME CRISIS + GUN 549,00
TOBAL 1 249,00
TOCA TOURING CAR 369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD299,00
TOMB RAIDER 2 349,00
TOSHINDEN 3 349,00
TRANSPORT TYCOON 299,00
VANDAL HEART 299,00
VERSAILLES 349,00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WRECKING CREW 299,00
Z 299,00

Promos

JEUX JAP

TOSHIDEN 3 99,00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 149,00
BATTLE SPORT 99,00
BREAK POINT TENNIS 199,00
BURNING ROAD 169,00
BUST A MOVE 2 149,00
CASPER 199,00
CRUSADER NO REMORSE 149,00
DISRUPTOR 199,00
FADE TO BLACK 169,00
HEXEN 199,00
HI OCTANE 99,00
IRON AND BLOOD 99,00
INTERNATIONAL SOCCER DX **199,00**
MAGIC CARPET 149,00
NBA IN THE ZONE 169,00
NBA JAM EXTREME 99,00
NEED FOR SPEED 2 199,00
NHL 97 199,00
OLYMPIC SOCCER 199,00
PROJET X2 169,00
RAYMAN 169,00
RETURN FIRE 169,00
SHOCKWAVE 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
STAR GLADIATOR 149,00
THUNDER HAWK 2 169,00
TOMB RAIDER 199,00
TOTAL NBA'96 169,00
TRACK'N FIELD 169,00
TUNEL B1 199,00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 99,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT*** **990 F**

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F

SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
- MANETTE TURBO 99 F

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE 399,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
LAST BRONX 249,00
LAYER SECTION 399,00
SAMOURAI RPG 399,00
SHINNING THE HELY ARC 299,00
STEEP SLOPE SLICTER 399,00
STREET FIGHTER VS X MEN 449,00
THUNDER FORCE V 399,00

JEUX EUROPEENS

AREA 51 349,00
ATLANTIS 369,00
BUST A MOVE 3 249,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DISCWORLD II 329,00
DRAGON FORCE 329,00
DUKE NUKEN 3D 369,00
ENEMY ZERO 369,00
FIGHTER MEGAMIX 329,00
FIGHTING FORCE 329,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 369,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JOHN MADDEN 97 299,00
JOHN MADDEN 98 369,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD 329,00
LAST BRONX 329,00
LOST VIKING 2 349,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 299,00
NASCAR 98 369,00
NBA LIVE 97 199,00
NBA LIVE 98 369,00
PANDEMONIUM 369,00
QUAKE 369,00
RESIDENT EVIL 369,00
SCOR CHER 199,00
SEGA RALLY 299,00
SEGA TOURING CAR 369,00
SONIC R 369,00
SOVIET STRIKE 249,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SYNDICATE WARS 369,00
TETRIS PLUS 299,00
TOMB RAIDER + PAD 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329,00
WORLD WIDE SOCCER 97 249,00
WORLD WIDE SOCCER 98 369,00

Promos

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 49 F

JEUX JAP

NIGHTS 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 199,00
AMOK 149,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BUBBLE BUBBLE 199,00
BUST A MOVE 2 169,00
CHAOS CONTROL 149,00
CRUSADER NO REMORSE 149,00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DAYTONA USA CC 149,00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149,00
EXHUMED 129,00
FIFA 96 129,00
FIFA 97 199,00
FIGHTING VIPERS 99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT 129,00
HI OCTANE 99,00
HEXEN 199,00
IRON MAN 149,00
JACK IS BACK 149,00
JOHN MADDEN 97 199,00
LEGEND DE THOR 2 149,00
MAGIC CARPET 169,00
MORTAL KOMBAT 2 149,00
MR BONES 129,00
NBA ACTIONS 96 99,00
NBA JAM EXTREME 99,00
NIGHT 129,00
REVOLUTION X 99,00
SEGA AGES 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
SPACE HULK 2 199,00
VIRTUA FIGHTER KID 99,00
VIRTUAL ON 129,00
WWF IN YOUR HOUSE 149,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS 449,00
BOMBERMAN 399,00
CHAMELEON TWIST 499,00
CLAYFIGHTER 63 1/2 499,00
DIDDY KONG RACING 399,00
DOOM 499,00
DUKE NUKEM 64 469,00
EXTREME G 499,00
F1 POLE POSITION 449,00
FIFA 98 499,00
GOLDEN EYE 007 399,00
HEXEN 499,00
ISS 64 499,00
J. MADDEN 98 499,00
KILLER INSTINCT GOLD 499,00
LAMBORGINI 64 449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MACE 499,00
MISCHIEF MAKER 399,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 499,00
MULTIRACING CHAMPION SHIP 499,00
NBA HANGTIME 499,00
NFL QUATERBACK 98 499,00
PILOT WINGS 64 449,00
SAN FRANCISCO RUSH 449,00
STARWARS 499,00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TOP GEAR RALLY 499,00
TUROK 499,00
WAVE RACE 64 399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499,00

FORCE PACK		MANETTE	199 F
VIBREUR	129 F	MEMORY CARD	99 F
VOLANT + PEDALIER	499 F	MEMORY CARD 4X	199 F
RALLONGE		ACTION REPLAY	399 F
MANETTE	99 F		

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

CONSOLE + 01/98

ALERTE ROUGE

PLAYSTATION

Camp : Alliés
Mission : 1
Mot de passe /

Objectifs : récupérer Einstein, le célèbre physicien, enfermé dans une prison soviétique et l'accompagner à l'hélicoptère pour qu'il puisse quitter le pays.
Si Einstein ou Tanya meurent, la mission échoue.
Difficultés : attention au chien et à la bobine de Tesla (elle décime vos troupes rapidement).

Dès le début, deux gardes et un chien vous foncent dessus. Ne bougez pas et laissez vos mitrailleurs s'occuper d'eux [1]. Descendez avec vos troupes en suivant le chemin, tout en faisant attention à bien rester sur sa gauche.

Dès que vous voyez un baril d'essence, tirez dessus : cela entraînera une réaction en chaîne et fera ainsi exploser une des centrales électriques des Soviétiques [2]. Le niveau d'énergie produit sera alors insuffisant pour que la bobine de Tesla puisse fonctionner et vous pourrez vous déplacer librement dans le camp. Einstein est retenu prisonnier dans le bâtiment gris. Une fois que les gardes postés autour de la prison ont été tués, Einstein sort.

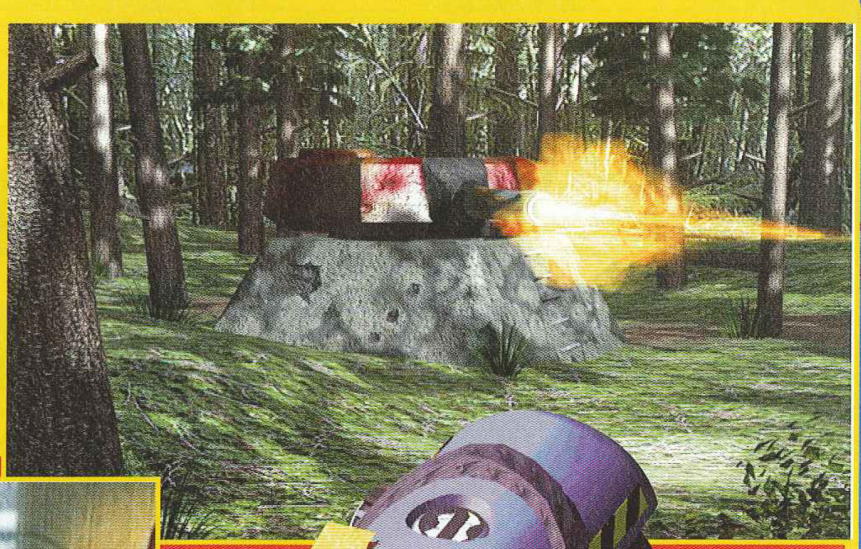
Accompagnez Einstein avec Tanya à l'hélicoptère, au nord-ouest de la carte [3]. Eliminez les gardes rencontrés grâce à la puissance de feu magistrale de Tanya. La mission est terminée.

Alerte Rouge est certainement l'un des meilleurs wargames en temps réel sur Playstation. Il fait suite à Command and Conquer qui a rencontré un fort succès sur micro et bien évidemment sur Playstation et Saturn. Ces quelques pages vous aideront à terminer correctement les trois premières missions de chacun des deux camps : Alliés et Soviétiques. Suivez attentivement les indications fournies, et observez les photos pour vous repérer convenablement dans le niveau. Bon défoulement !

Niiico

PLAYSTATION

Camp : Soviétiques
Mission : 1
Mot de passe : /



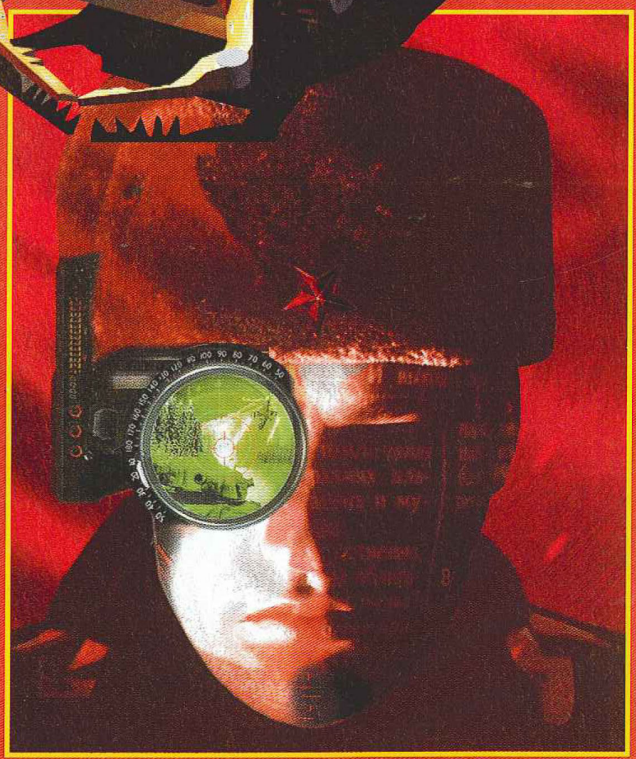
Objectifs : vous le remarquerez par la suite, les missions des Soviétiques sont peu orthodoxes : il faut généralement détruire les camps alliés ou, pire encore, s'attaquer à la population civile. C'est d'ailleurs ce que vous invite à faire cette première mission.

Difficultés : en fait, il n'y a pas de grande difficulté dans ce niveau. Pensez à détruire la moindre trace d'habitations civiles, les maisons comme les barrières.

C'est très vicieux, mais il faut aussi exploser les barrières de bois des paysans [5]. Ne vous inquiétez pas des pertes parmi vos troupes, votre quartier général vous parachute très souvent de nouveaux hommes. Balayez les zones visitées avec votre pointeur afin de déterminer les points à détruire.

Vous disposez d'avions-mitrailleurs, alors utilisez-les convenablement. Le plus simple consiste à les envoyer mitrailler les barils d'essence afin de provoquer de terribles explosions et détruire ainsi les habitations civiles et les populations alentours [4].

Pour l'attaque finale, n'hésitez pas à balancer toutes vos troupes dans la lutte : le spectacle n'en sera que meilleur pour les yeux et les oreilles [6]. Utilisez toujours la même technique : tirez sur les barils d'essence.



PLAYSTATION

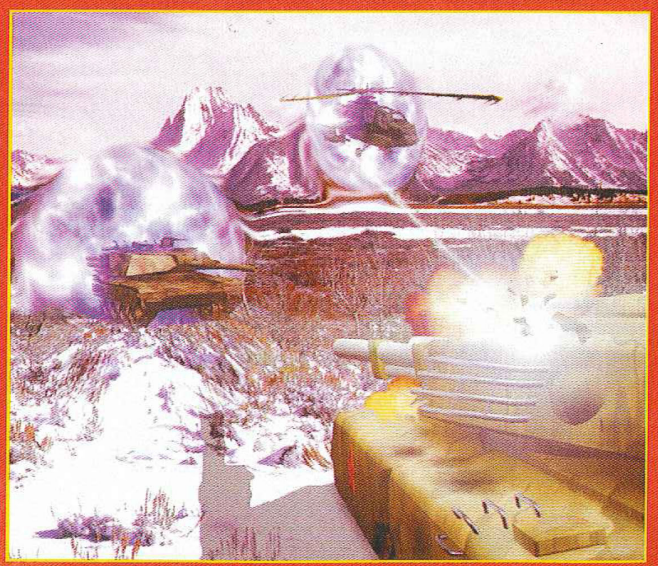
Camp : Alliés
Mission : 2
Mot de passe : HFHEPR7WE

Objectifs : vous devez dégager le chemin de tout ennemi et de tout obstacle pour que votre convoi puisse rouler tranquillement. Exécution !

Difficultés : rien de terrible à signaler. Le temps vous est compté, il ne faut donc pas traîner. Pensez aussi à construire un maximum de bâtiments, cela sert pour la suite.

La première chose à faire est de construire une caserne. Elle vous autorisera par la suite à créer de nouvelles unités [7].
Choisissez des mitrailleurs et surtout des grenadiers : eux seuls vous permettront de détruire les fils de fer barbelés placés en travers de la route, un peu plus loin dans le niveau.
Empruntez ensuite le chemin qui part vers le sud.

A chaque nouvelle intersection, n'hésitez pas à descendre tous les ennemis [8]. En troupe, vous êtes plus efficace, mais laissez les grenadiers en queue de peloton. Les grenadiers sont très utiles pour détruire les véhicules ou les obstacles. Suivez le chemin vers l'ouest.



Une poignée d'hommes (des grenadiers) et quelques véhicules feront l'affaire.

Voilà un obstacle qui ne devrait pas vous retarder trop longtemps. Détruire les barbelés ne demande que quelques secondes à vos grenadiers [9]. Le passage est désormais libre pour votre convoi. La mission est sur le point d'être remplie. Continuez la route vers le nord et détruisez la base ennemie.

Une fois le compte à rebours terminé et la base ennemie nettoyée, le convoi apparaît par la route, à l'extrême ouest de la carte. Envoyez quelques hommes en escorte afin de parer à toutes mauvaises rencontres. Le convoi arrive à l'est du niveau [10]. La mission est terminée. Bien joué !

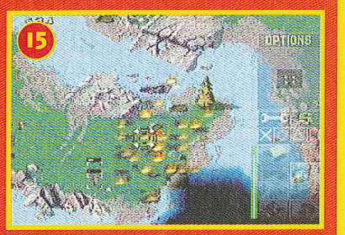
PLAYSTATION

Camp : Soviétiques
Mission : 2
Mot de passe : DVPooYAKR

Objectifs : le but de cette mission est de protéger votre base contre les attaques ennemies. Bien évidemment, votre adversaire va rapidement vous tomber dessus. Répliquez à votre manière en allant détruire entièrement sa base !
Difficultés : la principale difficulté du niveau se situe dans le camp adverse. Elle est constituée de deux tourelles, qui ouvriront le feu à vue !

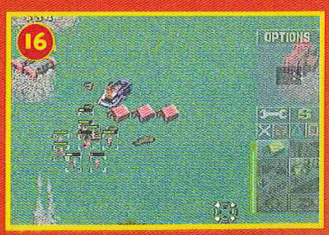
La première chose à faire consiste à bâtir une caserne afin d'enrôler une superbe troupe de mitrailleurs et de grenadiers [11]. Construisez aussi des niches pour les chiens. Par la suite, bâtissez des tourelles lance-flammes pour tenir à distance vos adversaires.
Soyez prudent : faites sauter l'unique pont du niveau [12]. Cela empêchera les troupes adverses de l'emprunter pour venir chez vous !
Dans le camp adverse, envoyez un seul homme détruire un baril d'essence [13]. La réaction en chaîne qui s'ensuit provoquera de sévères dégâts dans la base.

Voici la principale difficulté du niveau : ces deux tourelles disposées de part et d'autre d'un étroit passage [14]. Il n'y a pas 36 moyens de les détruire : seuls les grenadiers sont efficaces contre ce genre d'installation. Petite astuce : constituez plusieurs groupes d'hommes de manière à encercler les tourelles. Elles ne pourront pas tirer sur tous les hommes à la fois, vos attaques seront donc plus efficaces. Il faut savoir parfois sacrifier des hommes pour le bien de son équipe.



Les tourelles détruites, faites en de même avec les barils d'essence qui se trouvent à proximité du pont détruit [15]. Attention, prenez vos distances, car le souffle du feu est aussi dangereux que celui du dragon.

Enfin, ultime objectif : le récolteur de minerai adverse [16]. Il ne faut pas l'oublier celui-là. Il peut se trouver partout dans le niveau, car une fois sa base détruite, il est complètement perdu. Sur notre photo il se trouve dans notre camp !



PLAYSTATION

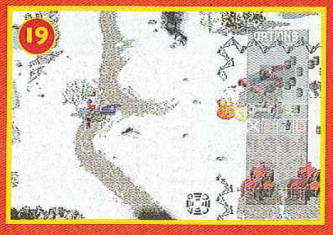
Camp : Alliés – Mission : 3
Mot de passe : FFSY9MNUo

Objectifs : Tanya, une jeune femme aussi ravissante que dangereuse, fait partie des commandos. Elle manie comme pas deux le C4 (un puissant explosif) et les armes à feu. Elle est capable de détruire à de longues distances ennemis et barils d'essence. Votre but est ici de réduire en poussière tous les ponts du niveau. En avant toute !

Difficultés : les chiens soviétiques vous poseront des problèmes. Avancez prudemment afin de ne pas vous faire prendre à la gorge. Attention aussi à l'ultime tank qui se trouve sur le dernier pont.

En premier lieu, occupez-vous seulement de Tanya. Laissez votre tank de côté pour l'instant. Descendez et tuez le garde qui surveille le personnage bleu [17]. C'est un médecin, et il peut vous soigner autant de fois que vous le voulez. Cependant, il est très vulnérable. Tenez-le toujours à l'écart des combats. Prenez le chemin qui part vers l'ouest.

Près du fleuve, des troupes ennemies vont débarquer des mitrailleurs : descendez-les un par un [18]. Pas de pitié pour les canards boiteux. Poursuivez le chemin vers le sud.



Faites appel à votre tank et au médecin. Placez le tank contre l'arbre [19]. Automatiquement, il va s'occuper de détruire la tour lance-flammes située à l'entrée du camp de prisonniers. Une fois la tour détruite, faites reculer votre char de l'autre côté de l'arbre.

C'est au tour de Tanya d'entrer dans la bataille. Laissez sortir vos adversaires un à un du camp et cueillez-les à la sortie ! Une fois le dernier adversaire tombé, entrez dans le camp, mais ne tirez pas dans les barils d'essence : cela tuerait vos deux prisonniers. Faites les sortir [20]. Il s'agit d'un nouveau médecin et d'un ingénieur.

Reprenez le chemin vers le sud, puis vers l'est. Ne remontez pas tout de suite vers le nord, poursuivez votre route vers l'est jusqu'à l'entrée d'un nouveau camp [21]. Positionnez votre tank à l'extérieur de l'enceinte et ne tirez surtout pas sur les bâtiments. Avancez le plus lentement possible avec Tanya

seule : attention aux chiens, ils sont rapides et leurs morsures mortelles. Déplacez Tanya légèrement vers le nord de manière à faire apparaître des barils d'essence. Surtout n'avancez plus, vous risqueriez de vous faire descendre par une tourelle lance-missiles dissimulée derrière un sapin. Tirez dans le baril pour provoquer une gigantesque explosion. Sans le savoir, vous venez de détruire une tourelle lance-missiles très dangereuse !

Poursuivez votre chemin à l'intérieur du camp et placez le tank comme indiqué sur la photo [22]. Il va automatiquement se mettre à shooter une tourelle lance-flammes. Une fois la tourelle détruite, et seulement à ce moment-là, détruisez les barils alentours à l'aide de Tanya. A nouveau sans le savoir, vous venez de détruire un autre pont grâce à l'explosion simultanée de tous les barils [23].

Ressortez du camp par le haut en prenant soin d'emmener avec vous un médecin (on a toujours besoin d'un toubib pour soigner ses bobos). Traversez le gué et suivez le chemin vers l'ouest. A quelques mètres, vous tomberez sur un nouveau pont. Tanya se fera un plaisir de le plastiquer avec du C4 [24]. Le pont étant coupé, suivez la route vers l'ouest. Attention, des parachutistes ennemis vont être largués à proximité. Descendez-les un à un. Poursuivez votre route en empruntant le chemin qui file maintenant vers le sud.

Si votre sens de l'orientation est correct, vous vous apercevrez que vous venez de faire le tour complet de la base ennemie. Retournez dans le camp et traversez à nouveau la rivière au niveau du gué. Empruntez cette fois-ci la route vers l'est. Il reste deux ponts à détruire. Attention, une fois le premier franchi, un tank rouge va apparaître [25]. Détruisez rapidement les deux ponts à l'aide de Tanya et du C4. La mission est terminée. Pas facile !

PLAYSTATION

Camp : Soviétiques – Mission : 3
Mot de passe : JGoXT62YX

Objectifs : un espion s'est glissé parmi vos hommes et vous venez de le débusquer. Malheureusement, il s'enfuit à toutes jambes et vous ne disposez que de 15 minutes pour l'éliminer (on ne plaisante pas dans l'Armée rouge, et en plus la solde est minable). Votre mission consiste donc à poursuivre le traître et à le liquider.

Difficultés : vous vous en doutez, le temps manque. Pour éviter de gaspiller de précieuses secondes, suivez scrupuleusement les instructions qui suivent.

Dès le début, dirigez-vous vers l'est et lancez vos chiens d'attaque sur les hommes qui se trouvent à proximité de la petite ferme [26]. Vous venez de libérer des soldats à vous. Bravo !

Poursuivez votre chemin vers le sud en longeant la petite falaise. Placez vos hommes près de la falaise de manière à ce qu'ils détruisent les barils d'essence [27]. Vous venez ainsi de pulvériser une tourelle adverse qui vous aurait posé de gros problèmes. Remontez vers le nord et dirigez-vous à l'endroit où vous venez de détruire les barils.

Avant de franchir le gué, lancez vos chiens d'attaque sur les deux gardes qui se trouvent de l'autre rive [28].

Faites ensuite traverser vos troupes et poursuivez votre chemin vers l'est et passez un nouveau gué.

Vous l'aurez remarqué, le traître s'était réfugié dans une église [29]. Il en sort sans demander son reste. Un navire de transport de troupes l'attend sur les rives du lac. Le transporteur emmène le misérable de l'autre côté du lac, vers le nord [30]. Inutile de tenter quoi que ce soit. Occupez-vous plutôt d'aller vers le nord.

Six adversaires vous barrent la route et sont protégés par des sacs de sable. Laissez venir les deux premiers d'entre eux et abattez-les

avec vos hommes [31]. Lâchez ensuite vos chiens sur les quatre survivants.

Faites exploser les barils d'essence pour provoquer une explosion en chaîne [32] et frayez-vous un chemin dans le dédale de barbelés.

Poursuivez votre cheminement vers l'est. Au prochain gué, vous allez tomber sur deux soldats armés de bazooka qui vous attendent de pied ferme [33]. Les chiens en feront leur affaire rapidement.

Le traître avait trouvé refuge dans un bâtiment civil ! Débusquez-le en détruisant justement ces bâtiments. Dès qu'il sort, lancez les chiens d'attaque ou mitraillez-le [34]. Comme vous pouvez le voir, il ne restait que 52 secondes pour accomplir cette mission. Pas évident n'est-ce pas ?

CONCOURS

LES LOTS

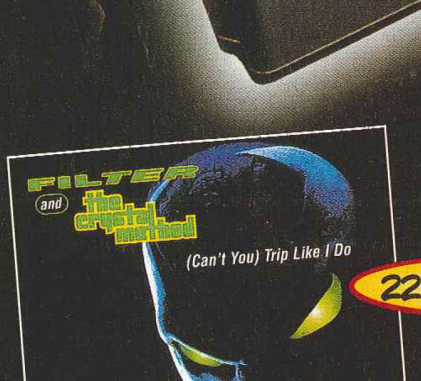
150 GAGNANTS!

1ER PRIX

1 PLAYSTATION ET 1 CELLO ORIGINAL DU DESSIN ANIME SPAWN (VALEUR 1 850 F)

2E AU 21E PRIX

1 PLACE DE CINEMA POUR 2 PERSONNES POUR ASSISTER AU FILM SPAWN, 1 TEE-SHIRT COLLECTOR ET 1 FIGURINE SPAWN



22E AU 31E PRIX

1 CD SINGLE DE LA BANDE ORIGINALE DU FILM ET 1 CARTABLE SPAWN

32E AU 61E PRIX

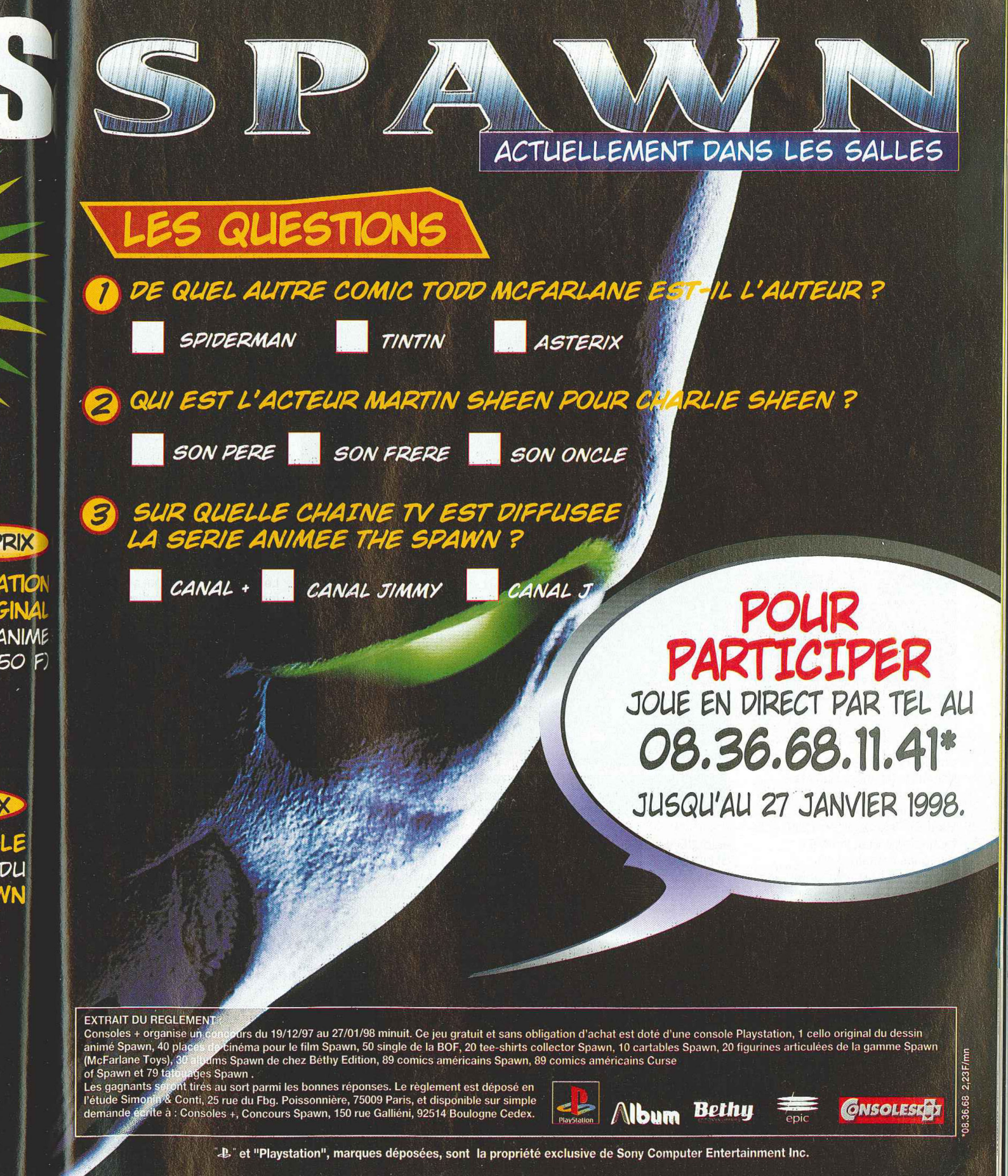
1 CD SINGLE DE LA BANDE ORIGINALE DU FILM ET 1 ALBUM SPAWN

62E AU 71E PRIX

1 CD SINGLE DE LA BANDE ORIGINALE DU FILM ET 2 COMICS (SEMIC EDITIONS) AMERICAINS SPAWN

72E AU 150E PRIX

2 COMICS (SEMIC EDITIONS) AMERICAINS ET 1 TATOUAGE SPAWN



EXTRAIT DU REGLEMENT :
Consoles + organise un concours du 19/12/97 au 27/01/98 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'une console Playstation, 1 cello original du dessin animé Spawn, 40 places de cinéma pour le film Spawn, 50 single de la BOF, 20 tee-shirts collector Spawn, 10 cartables Spawn, 20 figurines articulées de la gamme Spawn (McFarlane Toys), 30 albums Spawn de chez Béthy Edition, 89 comics américains Spawn, 89 comics américains Curse of Spawn et 79 tatouages Spawn .
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conti, 25 rue du Fbg. Poissonnière, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Spawn, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

PlayStation Album Bethy epic CONSOLES+

*08.36.68 2.23F/mn

"PS" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Le Mans 24

Quand on questionne un vieux de la vieille sur ses jeux préférés, et pour peu qu'on cite un jeu de course, il y a un titre qui revient immanquablement : Out Run ! Si bien qu'on ne s'étonne plus de rien de la part de ces spécialistes de la course que sont devenus Sega et ses AM. Mais jusqu'où iront-ils ? On se le demande...

Le temps où, pour simuler un effet de vitesse, on faisait zoomer des sprites et cycler des couleurs est bien loin ! Réaliser un jeu de course (ou autre) nécessitant une pseudo vue subjective n'était alors qu'une illusion 2D... Depuis l'avènement de la 3D, les choses ont bien changé. Le premier éditeur à se lancer dans la course fut Namco, avec Winning Run, suivi de peu par Atari, avec Hard Drivin. C'était en 1989, et la technologie était limitée à quelques centaines de polygones, un maximum de 32 couleurs à l'écran et une animation légèrement saccadée. Ayant déjà remporté la bataille des courses 2D avec Out Run, et étant devenu le premier éditeur d'un jeu 32 bits en arcade avec Rad Mobil (processeur NEC V60), Sega affûtait son arme de guerre : le Model 1. Virtua Racing apporta la consécration, avec un succès qui éclipsa les autres éditeurs d'arcade pendant un bon bout de temps. Le genre sera 3D ou ne sera pas !

L'habituel tunnel se trouve dans le niveau urbain en mode Sprint.

Six bolides sont disponibles, choisissez celui qui convient le mieux

3D à toute vitesse

Aujourd'hui, tous les éditeurs se sont mis à la 3D et bien souvent avec un jeu de course, mais Sega continue d'occuper la première marche du podium avec sa carte Model 3. Grâce à cette génération de cartes, le jeu réalisme graphique extrême, propice à attirer l'attention du grand public.

Sous la pluie battante, il devient difficile de retrouver son chemin !

Après vingt heures, les accidents se multiplient. Pensez à changer de pneus !

Abonné au genre

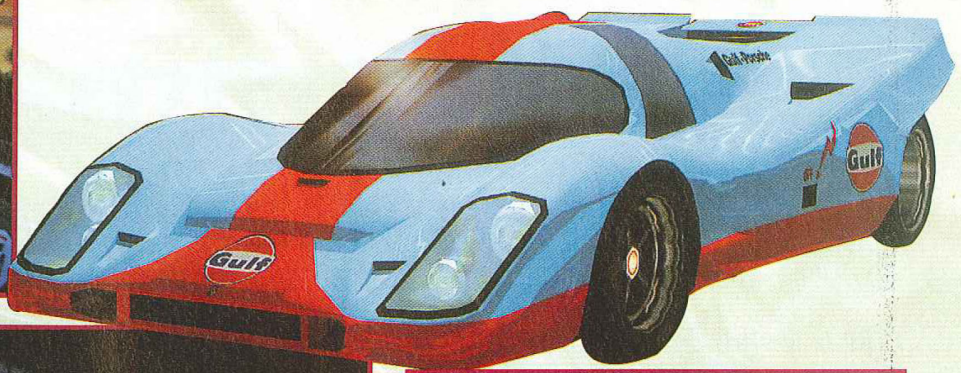
Sega avait déjà un catalogue bien étoffé au niveau course automobile; il s'attaque désormais, avec Le Mans 24, à une compétition bien connue des amateurs de rillettes, les... 24 Heures du Mans. L'endurance et la rigueur seront les maîtres-mots de cette épreuve. Car, bien que vous ne soyez pas obligé de rester rivé 24 heures sur la borne, attendez-vous à courir sur le circuit deux à trois fois plus longtemps que pour n'importe quel jeu de course ! Dès l'introduction, le ton est donné : bêtes de courses et hôtesses sexy vous sont présentées sous indiscutablement, ça fait rêver ! Une fois dans le jeu, c'est une autre paire de manches...

Sont-ils tous là ?

Les six bolides proposés – McLaren F1GT, Porsche 911 GT1, Ferrari F40 GTE, Sauber Mercedes, Mazda 787B et Nissan Nismo GT-R – possèdent tous une maniabilité différente. Les développeurs, qui avaient inclus une prise en main très limitée dans la version bêta du jeu, ont rectifié leur tir : les dérapages sont désormais bien plus accessibles. Comme à l'accoutumée, les développeurs de chez Sega ont bénéficié de l'aide de techniciens et pilotes professionnels ! La réalisation est vraiment impressionnante et prouve que Sega possède la meilleure technologie 3D du marché. La vitesse est hallucinante, et empêche presque d'apprécier le souci du détail dont fait preuve Le Mans 24. Des étincelles qui jaillissent de votre bolide aux éblouissements des phares la

Un petit retour au stand avant de se transformer en

Ne faites pas n'importe quoi : un accident est si vite arrivé !



La conduite de nuit est dangereuse... Restez concentré !

La première rivale se révèle après une bonne nuit de sommeil. Vous n'aurez qu'un tour pour la doubler !

Quatre vues sont disponibles : deux depuis l'intérieur et deux de l'extérieur du véhicule.

nuit, tout est conçu avec un souci de réalisme constant, a contrario de Scud Race, beaucoup plus extravagant...

Concentrez-vous !

Pour rester en lice et finir la course, vous allez devoir garder un capital "temps" que vous conservez en doublant régulièrement vos concurrents. Les fautes sont rarement pardonnées et les adversaires sont doués d'une intelligence artificielle assez poussée. Surveillez votre rétro ! Notez aussi qu'un joueur peut entrer à n'importe quel moment dans la course. Le mode Sprint Race est classique mais se déroule sur un circuit entièrement original avec des Checkspoints. Un mode Link 6 sera disponible sur la version DeLuxe, qui promet bien du bon temps à plusieurs. Avant de foncer à votre salle d'arcade préférée, sachez que deux voitures (si ce n'est plus !) sont cachées : la Porsche 917 K et la McLaren BMW. Bon courage pour les trouver !

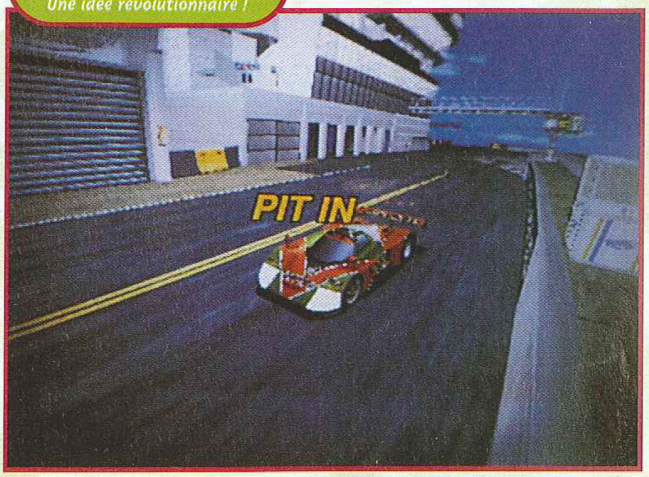
(REMERCIEMENTS À PREMIER LOISIR FRANCE POUR SA PATIENCE)

Aux 24 Heures du Mans, le départ se fait directement depuis les stands.

ARCADE
SEGA/AM3

La présentation est vraiment magnifique !

Arrivé au niveau du Pit-in, votre bolide se met en autopilotage. Une idée révolutionnaire !



Asia "Jamma" Show

Tout le monde (ou presque) connaît le Jamma Show, le salon japonais d'arcade qui se déroule en automne. Ce que l'on sait moins, c'est que depuis l'année dernière une édition asiatique se promène sur le continent. Voici un rapide tour d'horizon de ce que l'on a pu y découvrir.

La séduisante affiche de l'Amusement Machine Show.

L'immeuble qui abritait le salon.

Manifestant leur intérêt pour le marché asiatique, les éditeurs japonais se sont tous retrouvés à Singapour (après Hongkong) entre le 14 et le 16 novembre pour la version "export" du Jamma Show. En gros, on retrouvait les jeux présentés au Japon, mais dans une version plus avancée, ainsi que quelques nouveautés. Première déception, Konami et Namco étaient absents... Par contre, Samourai Spirit 64 de SNK était présenté, en version quasi définitive bénéficiant de nombreuses améliorations. Le jeu utilise quatre boutons, et les enchaînements sont similaires à ceux utilisés dans SS4. Seule la parade semble encore délicate en 3D. Toujours chez SNK, une nouveauté, Gekka no Tenshi "Last Blade", a remporte un franc succès. Sera-t-il le dernier jeu de combat 2D sur Neo Geo ?
Taito présentait le quatrième épisode de la saga Puzzle Bobble, Darius G v.2.0 et PuchiCarat, un mix de Puzzle Bobble et d'Arkanoid.
Tecmo, qui offrait à l'admiration des visiteurs Gallop Racing 2, a annoncé la sortie de Dead or Alive 2. Sega occupait le plus grand stand, mais on pouvait s'en douter ! Capcom n'avait pas de nouveauté par rapport au show de Tokyo, mais avait organisé un stand "oldies" avec Strider et Ghosts'n Goblins. Faut-il y voir l'indice de suites en préparation ? Human proposait une nouvelle attraction basée sur l'horreur, avec 3D et son surround en prime ! Une grande partie du salon était occupée par les "medal-games" (jeux divers à jetons) et autres "puricura" (print-club) qui réjouissent le grand public en Asie... Du côté des animations, les tournois de SNK ont fait fureur, galvanisant la foule des joueurs

Des goods que les fans français auront du mal à trouver...

NOUVELLES ET RUMEURS

- SNK a d'ores et déjà commencé le développement de King of Fighters 98 sur Neo Geo, et compte continuer de sortir des jeux 16 bits jusqu'au début 1999 !
- Selon la rumeur, Microsoft arrêterait ses investissements dans l'arcade.
- Quake arrive dans nos salles obscures en version multijoueur grâce au "SparkyNet".
- Capcom prépare Street Fighter Zero 3, SF EX2, et Star Gladiator 2.
- Scud Race est "upgradable" en version+ par le simple ajout de Rom.
- Square Soft aurait déjà trois projets pour l'arcade avec Namco.
- Namco compte utiliser les personnages de Tekken dans d'autres jeux.
- Gouki est sélectionnable dans Street Fighter 3 !

Plus besoin de s'attrouper. Un écran LCD permet de suivre la partie ou de voir les réactions du

TIPS ET BUGS...

- D&D2 "Shadow over Mystera"

Invincibilité. Ce tip est seulement possible avec le deuxième nain (Start) et le premier voleur (Punch) dans les premières versions du jeu ! Allez dans le menu nominatif, appuyez une fois sur Name puis entrez A ou L. Attendez que le "timer" atteigne 10 puis appuyez 72 fois ou plus sur le bouton Punch et Start. Ne prenez ni l'Helmet, ni l'Headband ni les coffres vides, ils bloquent le jeu ! Vendez par contre les objets Error, ils vous rapporteront 99999 sp.

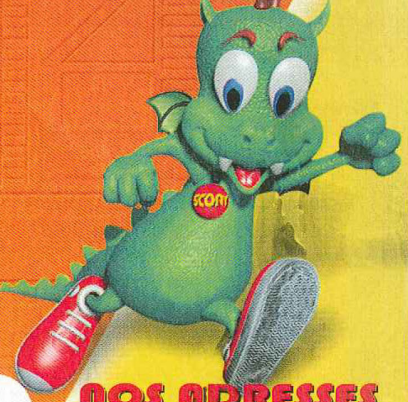
- Jurassic Park The Lost World

Selection des niveaux. Après avoir mis la pièce dans la fente, tirez avec le player 1 trois fois, avec le player 2 trois fois, player 1 une fois, player 2 une fois. Si vous réussissez, vous entendrez le cri du T-Rex.

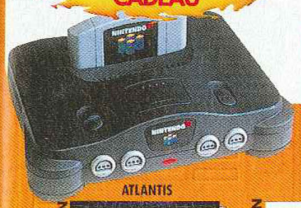
SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU



790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

590F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

SUPER PAD N64
149F

ZERO PAD PSX
99F

MEMORY CARD PLAYSTATION **89F**

MEMORY CARD NINTENDO 64 **169F**

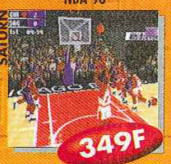
ATLANTIS
SATURN

NEW

FIFA 98
SATURN

349F

NBA 98
SATURN



349F

CROC
SATURN

349F

NIGHTMARE CREATURE
PLAYSTATION

329F

COOL BOARDER II
PLAYSTATION

329F

NAMCO MUSEUM 5
PLAYSTATION

269F

SKULL MONKEYS
PLAYSTATION

349F

THEME HOSPITAL
PLAYSTATION

349F

AUTO DESTRUCK
PLAYSTATION

349F

DUKE NUKEM
PLAYSTATION

349F

TOMB RAIDER II
PLAYSTATION

349F

CRASH BANDICOT II
PLAYSTATION

329F

CHAMELEON TWIST
NINTENDO 64

NEW

DIDDY KONG RACING
NINTENDO 64

369F

FIFA 98
NINTENDO 64

469F

MADDEN 98
NINTENDO 64

469F

DUKE NUKEM
NINTENDO 64

469F

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE
(face au Mc Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE
M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 08 36 685 686

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE

2,23F/mn

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)
6, rue d'Amsterdam 75009 PARIS Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom .....
Adresse ..... Ville : .....
Code Postal..... Date de Naissance...../...../ ..... Code client
N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H (1 à 6 jeux 29F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 80F				.....F

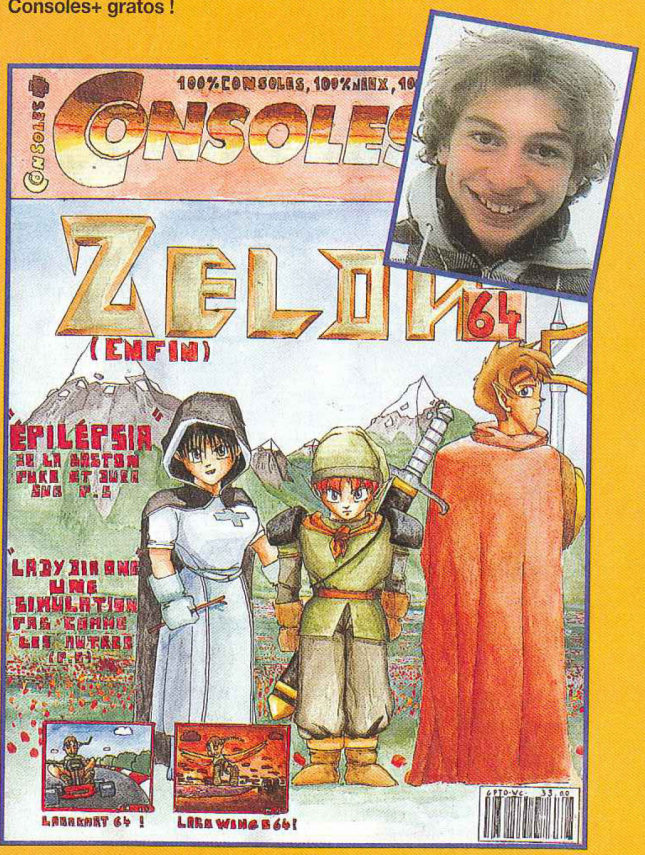
☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

ILLUSTRATION NON CONTRACTUELLE - PHOTOS NON CONTRACTUELLES - ERREUR TYPOGRAPHIQUE

RC B 382521603 CONSOLE + MANIA 97

VAINQUEUR DU MOIS

L'abonnement du mois revient à Romain Vacher. Comme il le dit lui-même, il est plus doué pour le dessin que pour écrire des tartines. Ce qui tombe bien, le concours porte sur les dessins et non pas sur les lettres (ni les tartines). Il s'est inspiré de Zelda 64 pour sa couverture, et je dois dire que la qualité est superbe. Les ombres portées sur les vêtements, comme les plis d'ailleurs, sont fichtrement bien foutus. Bien vu l'ami, et à toi les Consoles+ gratos !



Il y en a marre ! Je ne supporte plus l'autre nain, avec ses cheveux blonds en pétard. Non, c'est vrai quoi. En plus, il porte un nom complètement débile, un truc à coucher dehors : Sangoku. Je me demande si ses parents savaient ce qu'ils faisaient le jour de son baptême. Ce jour-là, ils auraient dû le noyer dans les fonts baptismaux. Enfin, toujours est-il que je le déteste. Il y a des jours comme ça, où je me sens l'envie d'aller hacher menu du mangaga à la noix. Dans ma jeunesse, nous lisions autre chose : PlayTroll, PenHutte et les vieux grimoires de l'oncle Hourkh. Je vous parlerai un jour de l'oncle Hourkh, si vous êtes sages...

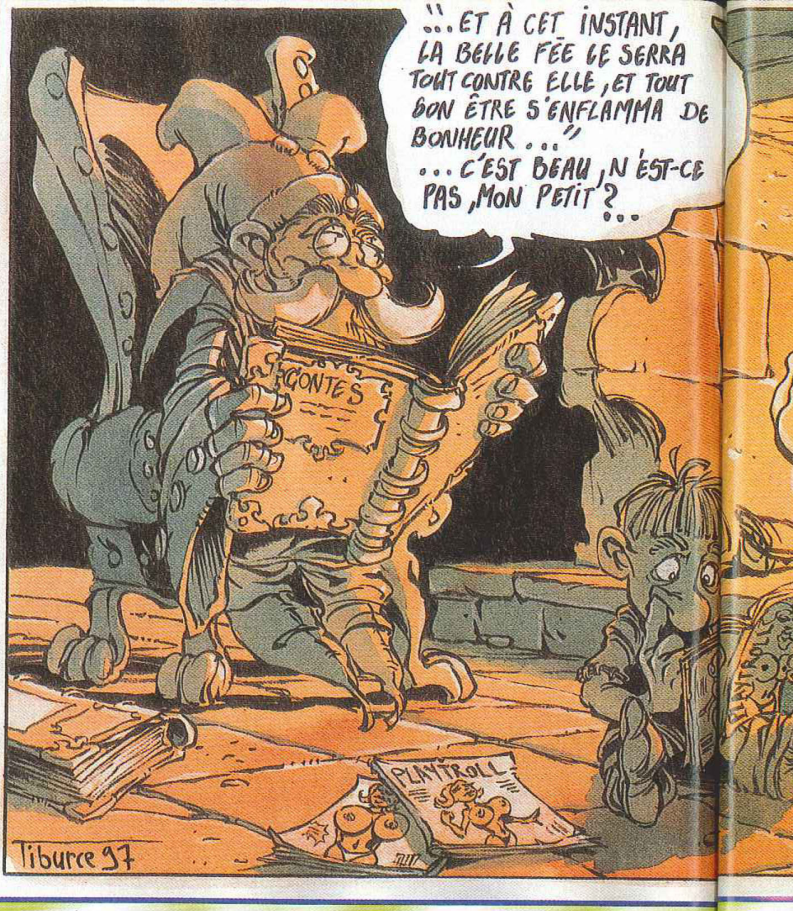
Bomboy, ancien abonné à PenHutte et PlayTroll.

En voilà un qui ne va pas être déçu de ma réponse !

IMPORT, DEUX COCHONS

Q *Sangoku (tiens, tiens, tiens, j'vais me l'faire lui !) voudrait savoir si les codes que nous avons passés pour Dragon Ball Final Bout sur Playstation fonctionnaient avec la version*

R Salut petit Sangoku. Alors, comment te sens-tu maintenant que tu as goûté au tranchant de ma hache ? Je t'ai coupé la parole, désolé ! Je te le dis tout de suite : la version officielle de Dragon



n'est pas disponible à l'heure où je t'écris. Il m'est donc impossible de te dire si les tips fonctionnent sur cette version. Quoi qu'il en soit, je te conseille de téléphoner à Switch le mercredi au 01 41 86 16 72 de 14 h à 18 h. Il saura te dire si la version officielle est disponible et si les tips fonctionnent ou non. A mercredi !

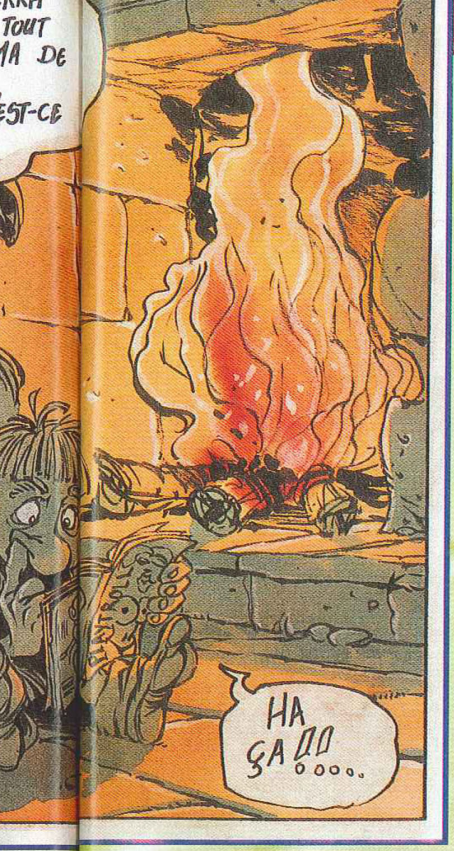
PACOME, LÉGÈREMENT EN RETARD

Q *Pacôme, un Parisien fidèle lecteur de Consoles+ (l'un n'empêche pas l'autre), est fasciné par Lara Croft. Enfin, surtout par sa paire de... lunettes. Ebloui par Tomb Raider, il me demande quand sortira le prochain épisode et quelles seront les grandes nouveautés apportées au jeu. Même question concernant la suite des Chevaliers de Baphomet.*

R Salut Pacôme. Bien que tu sois un fidèle lecteur, je me demande si tu n'oublies pas de lire certaines pages de Consoles+. En effet, nous parlons régulièrement de Raider 2 depuis l'été dernier. Je peux même t'affirmer que nous avons testé le jeu dans le dernier numéro. Tomb Raider 2 est en vente depuis le 21 novembre et cartonne à fond ! Les nouveautés, par rapport au premier épisode, ne sont pas tellement nombreuses : Lara possède désormais différentes tenues et peut, dans certains niveaux, se déplacer à l'aide de véhicules. Les niveaux sont aussi plus variés que dans le précédent épisode. Quant à la suite des Chevaliers de Baphomet, elle est intitulée Les Boucliers de Quetzalcoatl. Un peu difficile à retenir, non ? Le jeu est dans la lignée du premier épisode, c'est-à-dire qu'on se retrouve face à une aventure entièrement graphique comportant des énigmes épineuses et corsées rendant le jeu très intéressant.

PHILIPPE ESCHEN-MACHIN EST PERDU

Q *Philippe Eschenbrenner (c'est son nom) est*



Mario 64. Comme il est un peu perdu dans le jeu, il me demande où se trouve le monde du roi des neiges, le niveau 10 en fait.

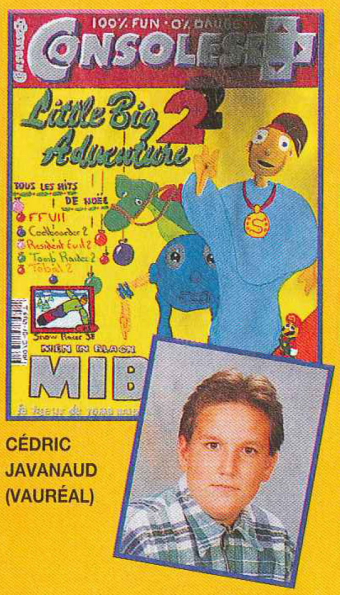
R Salut Philippe. D'ordinaire, je ne réponds pas aux petits joueurs qui sont perdus dans un soft ou qui me demandent des astuces. Mais tu me prends par les sentiments en me parlant de Mario 64... L'entrée du niveau 10, le monde du roi des neiges, est bien cachée. Elle se trouve dans le château de Bowser, au premier étage, dans la salle des miroirs. L'entrée du niveau se trouve dans le mur de gauche, contre le miroir. Il suffit de sauter contre ce mur et, comme par magie, tu passeras à travers. Bonne chance !

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

ERIC, LECTEUR PORTABLE

***Q** Eric, un lecteur qui habite l'Alsace, a 14 ans. Il aimerait savoir si une nouvelle console portable, mis à part la Gameboy et la Game Gear, est prévue. Si oui, quelle sera sa puissance, sa couleur, sa marque et son prix ?*

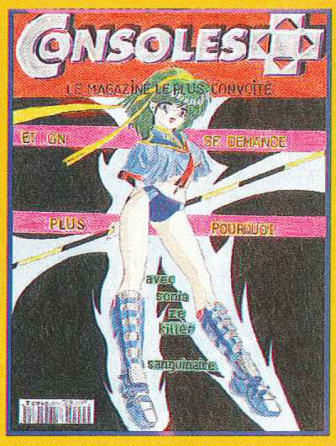
R Salut Eric. Dernièrement, Nintendo a sorti une nouvelle version de sa Gameboy : la Gameboy Pocket. Elle est entièrement compatible avec l'ancienne Gameboy mais s'en démarque par un look plus moderne, et un format plus petit et moins épais. Il semblerait que, depuis quelques mois, Nintendo soit en train de préparer une nouvelle console portable, cette fois-ci en couleur. Nous ne savons rien de plus sur cette



CÉDRIC JAVANAUD (VAURÉAL)

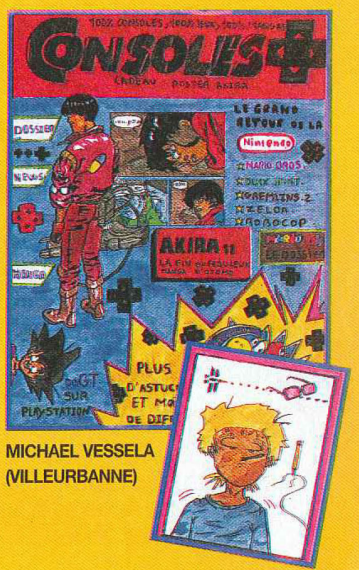
JÉRÔME PERRILLAT-COLLOMB (BONNATRAIT-SCIEZ)

CÉDRIC PRUVEL (BERNIERES)



ANTONIN BOULAT (PARIS)

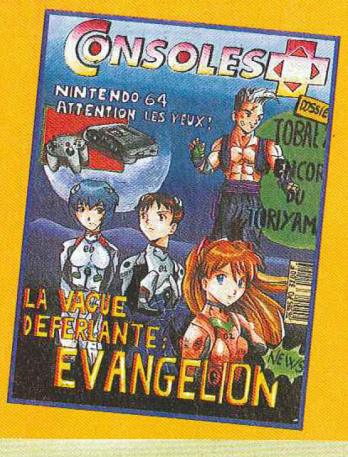
SOMBATH VANNA (MURET)



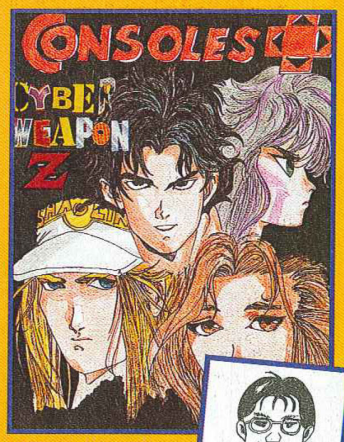
MICHAEL VESSELA (VILLEURBANNE)

LE PRIX D'EDDY KACE

Autre superbe dessin, celui de Angelo Lagalla. Il s'est inspiré d'une série TV japonaise à succès (qui fait un carton au pays du Soleil-Levant et qui est disponible en cassette vidéo en France) : "Evangelion".
Les couleurs sont très bien utilisées et Angelo a beaucoup joué sur les contrastes. Pour la peine, il recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Il va faire des jaloux en Nouvelle-Calédonie.



BORIS BRUGEVIN (VIENNE)



PATRICK NGUYEN (VILLIERS-SUR-MARNE)

DAMIEN ACQUAVIVA (METZ)

JULIEN RIOU (PARIS)

fameuse console et encore moins sur une éventuelle date de sortie.

HENNEQUI ? C'EST MARC !

Q *Marc Hennequi est un mec en forme. Il possède une Playstation française (oui, môôôsieur !) et aimerait la modifier pour qu'elle accepte les jeux américains et japonais. Légitimement inquiet, il me demande si au bout de six mois ou un an, elle ne va pas lui sauter entre les mains (les puces, ça gratte et ça démange). Il aimerait aussi connaître la date de sortie officielle de la Playstation 2 et de la Saturn 2, ainsi que les titres des jeux qui tourneront dessus.*

R Salut Marc. Tu souhaites faire trafiquer ta console, c'est ton droit. Mais il faut savoir une chose : dès l'instant que ta console est ouverte, la garantie est perdue. Sony ne reprendra pas ta console pour la réparer si jamais tu as un pépin avec. La pose de la puce électronique qui permet de rendre la console universelle ne perturbe pas la machine et ne la dérègle pas. Si ta console tombe en panne après quelques mois, c'est que de toute manière elle devait lâcher ! La puce n'y est pour rien. Il faut aussi savoir que les consoles Playstation de dernière génération sont protégées contre cette puce, et trafiquées. Quoi qu'il en soit, téléphone aux boutiques qui font cette transformation, et demande-leur si ta console peut être modifiée ou non. En ce qui concerne ta deuxième question, il est bien trop tôt pour connaître les dates de sortie de la Playstation 2 et de la Saturn 2. On en reparlera dans six mois !

UN INCONNU CHAUFFÉ

Q Un inconnu nous envoie une lettre anonyme (normal puisqu'il est inconnu et qu'il n'a pas signé sa lettre). Voici sa missive, intégralement reproduite, fautes d'orthographe incluses (note du secrétariat de rédaction : l'hôpital se fout de la charité !). Je répondrai au fur et à mesure à ses propos. Suivez le guide !

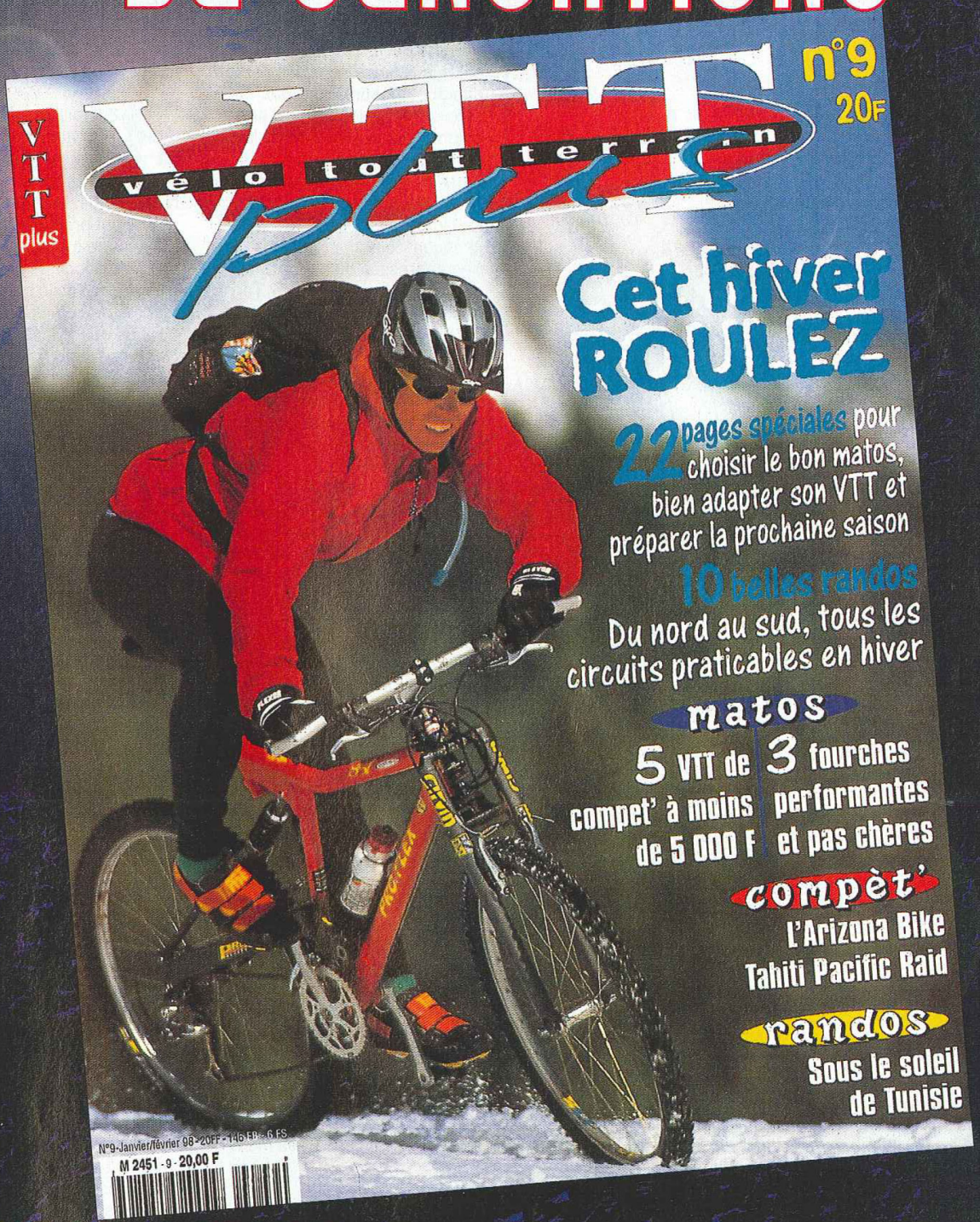
Bonjour, je ne veus pas vous donner mon nom, mais je veus vous dire que la Nintendo 64 est une daube, je m'explique :
Ça commence bien...

Il y a presque que des jeux de gamins, les jeux coûte soo francs en moyenne, les jeux sont beaucoup plus cours que sur CD et le son est aussi pourri grâce au support cartouche.
Je suis d'accord sur les prix des jeux, beaucoup trop élevés. Dire qu'un jeu sur cartouche est beaucoup plus court que sur CD n'est pas un argument valable.

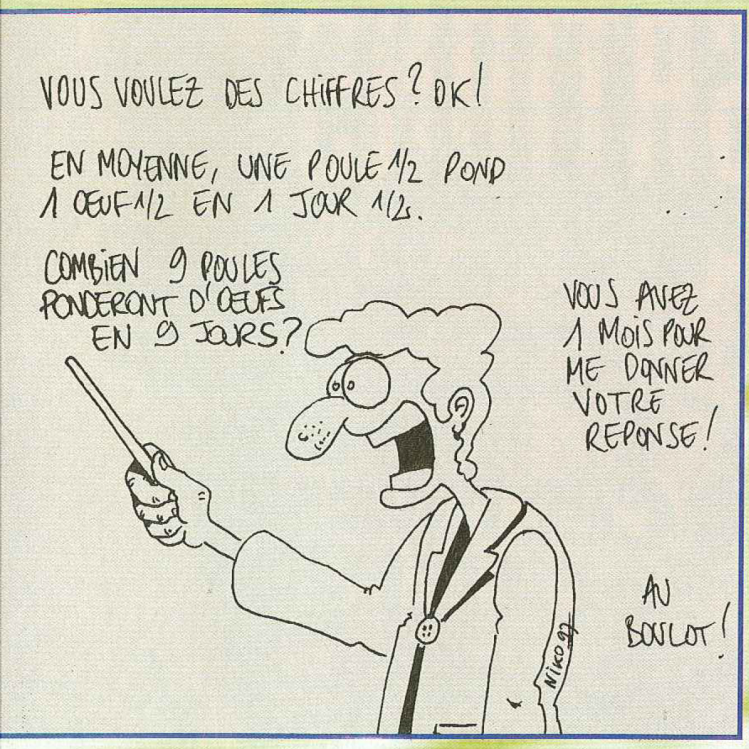
N'OUBLIEZ PAS

- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos œuvres sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison !
- Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. N'hésitez pas à faire des grimaces ou à rester naturel si vous êtes déjà moche (nous, avec Switch et Panda, nous sommes immunisés), on aime bien ça ! Merci les p'tits gars !
- Que Niiico (un nain porte quoi) s'occupe de collecter les questions que vous désirez me poser via le courrier électronique. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : nicolas@imaginet.fr.
- Si vous possédez une adresse E-mail, faites-le moi savoir dans votre courrier. Je glisserai votre adresse dans le magazine et ainsi vous pourrez communiquer entre vous. Sympa, non ?

plus DE SENSATIONS



TOUS LES 15 DU MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



Prenons un exemple : Super Mario 64 n'a pas d'équivalent sur consoles 32 bits, à part peut-être Croc ou Jumping Flash ! Mais qu'on ne me dise pas que la durée de vie de Croc ou de Jumping Flash est supérieure à celle de Mario 64. Autre exemple (je suis en forme, profitons-en) : Mario Kart 64 contient seize circuits. Combien de jeux proposent autant de parcours sur une console CD ? Un, deux mais pas trois ! Dis-moi aussi quels sont les jeux, sur les autres consoles 32 bits, où l'on peut jouer à quatre simultanément sans avoir besoin de deux consoles et d'un câble de liaison : mis à part les simus de sport et autres Micromachines, pratiquement aucun ! La possibilité de jouer à quatre simultanément augmente considérablement la durée de vie d'une cartouche, non ? Le son est pourri sur cartouche ? Faux : la plupart des jeux Playstation ou Saturn ne tirent pas directement le son du CD. Eh oui ! il faut le savoir : la majorité des sons que l'on entend sont des fichiers décompressés en temps réel. Idem sur la Nintendo 64, pour des questions de taille mémoire. La compression Mpeg3, par exemple, offre des qualités de et occupe un minimum de place en mémoire. Alors ?

Après il faudra acheter le DD64 qui coûtera, approximativement, 800 francs et il y aura toujours moin de place et le son sera toujours moin bien que sur CD. Je sais de quoi je parle, mon cousin se l'ai acheter, il a regretté et il l'a rendu trois semaines après.

C'est vrai que le prix du DD64 est élevé. Mais rappelez-vous le prix de la Saturn et de la Playstation à leur lancement : 3 390 francs pour la Saturn et 2 290 francs pour la Playstation. Faisons un rapide calcul (si l'orthographe n'est pas ton fort, peut-être que les mathématiques te seront plus favorables) : 990 francs (prix actuel de la Nintendo 64) + 800 francs (prix estimé du DD64) = 1 790 francs. C'est moins cher que les prix des consoles Playstation et Saturn un an après leur lancement. Il y a même fort à parier que, lors de la mise en vente du DD64 en France, le prix de la Nintendo 64 aura encore baissé. Tu dis qu'il y aura moins de place sur DD64 que sur CD. C'est vrai. Mais, je me répète, la durée de vie d'un jeu ne dépend pas du support sur lequel il se trouve. Mario 64, par exemple

Que dire du futur Zelda 64 ? Par comparaison, le DD64 aura une capacité de stockage plus importante que les cartouches et, chose remarquable, il comportera un modem intégré et les disques optiques seront réinscriptibles à souhait. Ce qui signifie que tu pourras enregistrer et effacer des parties directement sur DD64. Des extensions de jeux seront aussi disponibles et rallongeront la durée de vie du jeu sur DD64. Peux-tu me dire si la Saturn et la Playstation disposent de CD réinscriptibles ? Eh non... Dois-je encore te parler des sons décompressés ou as-tu tout compris la première fois ? Ton cousin a eu le DD64 et l'a revendu ensuite ? Heu, ton cousin, il vient du futur ou quoi ? Le DD64 ne sera pas vendu dans le monde avant le milieu de l'année 1998 ! Faudra que tu m'expliques, j'ai dû rater un chapitre...

Près de chez moi, ils ont presque tous compris, ici on s'achète des Playstation et elle n'est pas près d'être morte cette console. Alors, tous cela qui voulait s'acheter la Nintendo 64, vous savez quoi acheter ? Moi et mes copains ont aient tous acheté la Playstation et on est content d'elle. Et vous Console +, ête vous d'accord avec moi ?

En effet, la Playstation est loin d'être morte et je suis ravi qu'elle plaise à tes amis. En tout cas, je pense que tous ceux qui veulent s'acheter une Nintendo 64 savent quoi acheter : une Nintendo 64 ! Nous, à Consoles+ (Consoles +, depuis 72 numéros, s'écrit avec un "S"), on aime aussi bien la Playstation, que la Saturn ou la Nintendo 64. Notre avis varie en fonction des jeux que l'on teste, mais on ne remet pas en cause la qualité de la console sur laquelle on teste le jeu. Comme dit parfois Switch "Passe-moi l'Twix", heu pardon, "Il n'y a pas de mauvaise console, il n'y a que des mauvais jeux."

S'il vous plaît, publiez-moi.

C'est bel et bien fait.

DES CHIFFRES !

Q Vous êtes nombreux à me demander quels sont les chiffres de vente des différentes consoles à travers le monde. Après une rapide enquête sur Internet, voici ce que j'ai pu trouver.

R 8,6 millions de Playstation se seraient vendues au Japon, contre 2,47 millions de Nintendo 64. Les ventes atteignent près de 20 millions de Playstation à travers le monde, et 11,5 millions de Nintendo 64. Il est très difficile de trouver des chiffres de vente pour la Saturn. Tout ce que je sais, c'est que la Saturn se vend très bien au Japon et moins bien dans le reste du monde.

ANTOINE D. BACS À SABLE

Q Antoine aimerait savoir si les dialogues de Final Fantasy VII en version officielle seront en français ou non. Il aimerait aussi connaître la date de sortie officielle du jeu Coolboarders 2 sur Playstation. Comme il veut acheter une simulation de course, Antoine me demande également quelle est la plus intéressante du moment.

R Salut Antoine. Si tu lisais plus attentivement les tests de Consoles+, tu saurais que le jeu Final Fantasy VII en version officielle est francisé. Les textes sont donc entièrement traduits.
Le jeu occupe trois CD bourrés d'images de synthèse d'une qualité remarquable.
Coolboarders 2, en version officielle, a été retardé. Il devait sortir au début du mois de janvier, mais la date a été repoussé à février. Le jeu de course le plus intéressant du moment ? Très difficile à dire. Tu peux essayer l'un des jeux suivants : Turbo Racing, Radge Racer ou Formula One 97. Ces jeux recouvrent à peu près tous les genres : F1, simulation et rally. Comme ça, tu n'as que

ENQUETE LECTEURS

CONSOLES +

Grâce à vous et à vos remarques, Consoles + s'améliore. Alors dites-nous ce que vous pensez de votre mag' grâce à ce questionnaire. Une fois complété, renvoyez-le avant le 20 janvier 1998 à l'adresse suivante :
Enquête Lecteurs Consoles +, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. Un tirage au sort parmi les questionnaires reçus déterminera 10 gagnants d'un abonnement de un an à Consoles + !!
Pour remplir le questionnaire, entourez le chiffre qui correspond à votre réponse, comme ceci (1)

1- Vous jouez aux jeux vidéo depuis l'âge de ☐☐ ans

2- Vous jouez (plusieurs réponses possibles)
sur console 1
sur PC ou MAC 2

3- En moyenne, combien d'heures par semaine jouez-vous ? ☐☐ heures

4- Indiquez quelle(s) machine(s) vous possédez actuellement et quelle(s) machine(s) vous envisagez d'acheter.

	Je possède (cadeaux de Noël 97 inclus)	J'envisage d'acheter
Game Boy	1	2
NES	1	2
Megadrive	1	2
Neo Geo	1	2
Playstation	1	2
Saturn	1	2
Super Nintendo	1	2
Nintendo 64	1	2
Autre	1	2

Précisez.....

5- Possédez-vous ou souhaitez-vous acheter le matériel suivant ?

	Je possède (cadeaux de Noël 97 inclus)	Je souhaite acheter
MAC	1	2
PC	1	2
Lecteur CD Rom	1	2
Modem	1	2
Imprimante	1	2

6- Etes-vous connecté sur Internet ? oui 1 non 2

7- Combien de jeux avez-vous ? ☐☐ jeux pour console ☐☐ jeux sur micro

8- Combien de jeux achetez-vous par mois ☐☐ jeux pour console ☐☐ jeux pour micro

9- Quel budget mensuel consacrez-vous à l'achat de jeux vidéo ?
sur console : ..... francs
sur micro : ..... francs

10- Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)
boutiques spécialisées (type Micromania).....1
vente par correspondance.....2
en grandes surfaces spécialisées (type Fnac, Virgin, Toys'R Us...).....3
supermarchés, hypermarchés (Auchan, Carrefour,etc...).....4
rayons spécialisés de la grande distribution (Conforama, Boulanger, Darty, etc...).....5

11- Comment vous procurez-vous vos jeux ?
neufs 1
d'occasion..... 2
échanges..... 3

12- Quelles sont les 3 raisons principales qui vous donnent envie d'acheter un nouveau jeu ?

	la 1ère	la 2e	la 3e
les tests dans les magazines spécialisés	1	2	3
les publicités dans les magazines	1	2	3
les publicités à la télévision	1	2	3
les démos dans les boutiques	1	2	3
les conseils d'un ami	1	2	3
les conseils d'un vendeur	1	2	3
les conseils d'une émission télé	1	2	3
les infos sur l'emballage du jeu	1	2	3
une K7 vidéo de présentation	1	2	3
un CD de démo jouable	1	2	3
un CD audio de musiques de jeux	1	2	3

13- Indiquez vos 3 types de jeux préférés dans la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscrivez 1 en face du type de jeu que vous aimez le plus, 2 pour celui que vous choisissez en deuxième, et enfin 3 pour celui que vous choisissez en troisième).

Baston	☐	Shoot-them-up	☐	Sport	☐
Jeux de rôles	☐	Plates-formes	☐	Aventure	☐
Simulation	☐	Beat-them-all	☐	Action 3D	☐
Action	☐	Tir	☐	"Doomlike"	☐
Réflexion (type tétris)	☐	Auto-moto	☐	Stratégie	☐

14- Quels sont actuellement vos 3 jeux préférés?
En 1er :..... En 2e : .....
En 3e : .....

15- Quels sont vos 3 héros de jeu préférés ?
En 1er :..... En 2e : .....
En 3e : .....

16- Vous attendez avec impatience la sortie de (citez 3 titres) **:**
En 1er :..... En 2e : .....
En 3e : .....

17- Depuis combien de temps lisez-vous Consoles + ?
depuis moins de 6 mois 1
depuis 6 mois à 1 an 2
depuis 1 à 2 ans 3
depuis 3 à 4 ans 4
depuis 5 ans et plus 5

18- Le plus souvent, comment vous procurez-vous Consoles + ?
je l'achète moi-même (librairie, bureau tabac, etc...)..... 1
quelqu'un avec qui je vis l'achète ou est abonné..... 2
je suis moi-même abonné..... 3
je l'emprunte à un copain..... 4
on me l'offre..... 5

19- Si vous avez acheté vous-même ce numéro de Consoles +, indiquez les 3 raisons principales de votre choix ?

	ma 1ère raison	ma 2e raison	ma 3e raison
par simple curiosité	1	2	3
parce qu'un ami me l'a conseillé	1	2	3
parce ce que je l'achète régulièrement	1	2	3
pour avoir le calendrier Tomb Raider	1	2	3
pour le reportage sur le Nintendo Space World	1	2	3
pour le test de Marvel Super Heroes	1	2	3
pour l'aide de jeu sur Alerte Rouge	1	2	3
pour le test de Diddy Kong Racing	1	2	3

20- D'habitude, en dehors de vous, combien de personnes lisent votre numéro de Consoles +? ☐☐ personnes

21- En moyenne, combien de fois reprenez-vous en main un même numéro de Consoles + pour le lire, le parcourir ou le consulter ? ☐☐ fois

22- Que pensez-vous des rubriques de Consoles + ?

	super	bien	moyen	nul	je ne lis pas
Trombinoscope	1	2	3	4	5
Japon divers (salon, life style...)	1	2	3	4	5
Japon Previews	1	2	3	4	5
Japon Animé	1	2	3	4	5
News	1	2	3	4	5
Previews	1	2	3	4	5
Work in Progress	1	2	3	4	5
Tests	1	2	3	4	5
Speedy Gonzatest	1	2	3	4	5
Tips - Soluce	1	2	3	4	5
Courrier	1	2	3	4	5
Ze Killer	1	2	3	4	5
Services + et Shop In'	1	2	3	4	5
Petites annonces	1	2	3	4	5

23- Qu'est-ce que vous aimez le plus dans Consoles + ?
.....
.....

24- Qu'est-ce que vous n'aimez pas dans Consoles + ?
.....
.....

25- Depuis que vous lisez Consoles +, quelle couverture vous a le plus séduit ? (indiquez le n° de Consoles + et l'illustration en couverture)
.....

26- Depuis que vous lisez Consoles +, quels sont les 2 cadeaux de couverture que vous avez préférés ?
En 1er:.....
En 2e : .....

27- Si vous deviez donner un conseil à la rédaction de Consoles +, vous lui diriez
.....
.....

28- Avez-vous acheté le hors série Playstation de Consoles + avec le CD de démo de Street Fighter Ex+Alpha (n°7H sorti en novembre) ? oui 1 non 2
Si oui, pourquoi ?.....

29- Qu'avez-vous pensé de ce hors série dédié à la Playstation ?
super 1 bien 2 moyen 3 nul 4 je ne l'ai pas lu 5

Pourquoi ?.....

Et le CD de démo de Street Fighter Ex+Alpha ?
super 1 bien 2 moyen 3 nul 4

30- Avez-vous acheté ou reçu par abonnement le numéro 70 de Consoles + avec le CD de démo de Croc ?

	oui	non
je l'ai acheté	1	2
je l'ai reçu par abonnement	1	2

31- Si vous l'avez acheté ou si vous êtes abonné, qu'avez-vous pensé de ce numéro ?
super 1 bien 2 moyen 3 nul 4 je ne l'ai pas lu 5

Pourquoi ?.....

Et le CD de démo de Croc ?
super 1 bien 2 moyen 3 nul 4 je ne m'en suis pas servi 5

32- Si vous n'avez pas acheté le numéro 70 de Consoles + avec la démo de Croc, pourquoi ?
il était trop cher.....1
je n'avais pas de Playstation à l'époque.....2
j'ai acheté un autre magazine dont les sujets de couverture me plaisaient plus.....3
j'ai acheté un autre magazine dont le CD de démo me plaisait plus.....4
je n'ai pas acheté de magazine ce mois-ci.....5

33- Vous lisez un magazine de jeux vidéo depuis l'âge de
[ ][ ] ans

34- En général, combien de magazines de jeux vidéo achetez-vous par mois ?
[ ][ ] magazines

35- Pour chacun des magazines suivants, dites-nous si vous le lisez régulièrement (ou si vous êtes abonné), de temps en temps, rarement ou jamais.

Je lis ce magazine	régulièrement (ou abonné)	de temps en temps	rarement	jamais
CD Consoles	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Consoles +	1	2	3	4
Crazy Games	1	2	3	4
Game Play 64	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
64 Player	1	2	3	4
Nintendo Magazine	1	2	3	4
Player One	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4
X64	1	2	3	4

36. Notez les magazines suivants sur 100 %
CD Consoles..... %
Consoles News..... %
Consoles + ... %
Crazy Games..... %
Game Play 64..... %
Joypad..... %
64 Player..... %
Nintendo Magazine..... %
Player One..... %
Playmag..... %
Playstation Magazine..... %
X64..... %

37. Comment trouvez-vous les notes que les magazines suivants donnent aux jeux ?

	trop dures	comme il faut	trop cool	je ne connais pas
CD Consoles	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Consoles +	1	2	3	4
Crazy Games	1	2	3	4
Gmae Play 64	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
64 Player	1	2	3	4
Nintendo Magazine	1	2	3	4
Player One	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4
X64	1	2	3	4

38- Quels sont vos 3 magazines préférés et pourquoi ?
1 .....
2 .....
3 .....

39- En général, quelles sont les 3 raisons qui vous font choisir le ou les magazines que vous achetez ?

	ma 1ère raison	ma 2e raison	ma 3e raison
la photo ou l'illustration de couverture	1	2	3
les titres de couverture	1	2	3
le cadeau offert avec le magazine	1	2	3
le nombre de pages	1	2	3
l'avis d'un copain	1	2	3
le prix	1	2	3
les concours	1	2	3

40- Quels sont les 3 cadeaux que vous préféreriez trouver en couverture de votre magazine ?(Indiquez celui que vous préféreriez en 1er, en 2e, puis en 3e).

	en 1er	en 2e	en 3e
1 guide de tips, soluces, coups spéciaux, plans...	1	2	3
1 K7 vidéo de présentation de jeux	1	2	3
1 carte de remise sur les achats de jeux	1	2	3
1 poster	1	2	3
des autocollants	1	2	3
1 CD audio de musique de jeux	1	2	3
1 CD de démo de jeux	1	2	3
1 figurine d'un personnage	1	2	3
1 transfert pour tee-shirt	1	2	3
des cartes de personnages de jeu à collectionner	1	2	3
1 porte-clefs avec un personnage de jeu	1	2	3
des cartes à jouer	1	2	3
autre cadeau	1	2	3

précisez lequel :.....

41- Avez-vous déjà acheté un magazine qui ne vous plaît pas d'habitude parce qu'il était vendu avec un CD de démo Playstation ?
oui 1 non 2

42- Si vous hésitez entre 2 magazines vendus avec 1 CD de démo Playstation, celui que vous achetez habituellement et un autre, que décidez-vous finalement?
j'achète les 2, peu importe le prix et le contenu des magazines 1
j'achète celui dont la démo m'attire le plus, peu importe le contenu du magazine 2
j'achète celui dont le contenu me plaît le plus, peu importe le CD de démo 3
j'achète le magazine que je préfère habituellement 4
j'achète le moins cher des deux 5

43- Mis à part les jeux vidéo, qu'est-ce qui vous passionne dans la vie ?

	beaucoup	assez	peu	pas du tout
le basket	1	2	3	4
le foot	1	2	3	4
les arts martiaux	1	2	3	4
le roller	1	2	3	4
le skate	1	2	3	4
le ski, snowboard...	1	2	3	4
le vélo, VTT	1	2	3	4
le surf, windsurf...	1	2	3	4
la musique	1	2	3	4
le cinéma	1	2	3	4
les films en K7 vidéo	1	2	3	4
la télévision	1	2	3	4
les dessins animés	1	2	3	4
les mangas	1	2	3	4
les bandes dessinées	1	2	3	4
les filles	1	2	3	4
les fringues	1	2	3	4
les copains	1	2	3	4
autre	1	2	3	4

précisez : .....

44- Lisez-vous régulièrement
d'autres magazines que des magazines de jeux vidéo oui 1 non 2
lesquels ?.....

45- Lisez-vous régulièrement
des bandes dessinées ou comics oui 1 non 2
lesquels ?.....

des mangas oui 1 non 2
lesquels ?.....

46- Quels sont vos 3 héros préférés ? (en dehors des personnages de jeux vidéo)
En 1e :..... En 2e : .....
En 3e :.....

47- Avez-vous un compte-chèque, un livret jeune, etc... ? oui 1 non 2
dans quelle banque ? : .....

48- Vous êtes un garçon 1 une fille 2

49- Quel est votre âge? [ ][ ] ans

50- Vous êtes
écolier (jusqu'au CM2).....1
collégien (6e à 3e).....2
en formation technique ou professionnelle.....3
lycéen (2nde à terminale).....4
en formation supérieure (université...).....5
tu as terminé tes études.....6

51- Indiquez vos coordonnées ci-dessous
Nom..... Prénom .....
Adresse.....
.....
Code postal..... Ville.....
Tél (facultatif).....

Toute l'équipe de Consoles + vous remercie d'avoir consacré un

BOUGY GAME

NEUF / OCCASION / RACHAT
ECHANGE / DEPOT-VENTE

Jeux et Consoles PLAYSTATION SATURN NINTENDO 64

Jeux GAME BOY, GAME GEAR, MEGADRIVE, SUPER NINTENDO à partir de 29F

-20% sur les jeux marqués d'une pastille bleue sur présentation de cette publicité

30, av. Jean Moulin *(fond de cour)*
78380 BOUGIVAL
✆ 01 30 82 25 02

GENIAL GAMES

Place du Calvaire - 76500 Elbeuf
Tèl : 02 35 78 63 26
LES MEILLEURES REPRISES

PLAYSTATION - SATURN -
NINTENDO 64 - PC CD ROM

ACHAT - VENTE - REPARATION

EXCEPTIONNEL !

-10%

pour tous les lecteurs de Consoles+ sur les jeux d'occaz

3615 ALL GAMES

TRUCS & SOLUCES
pour tous les jeux
sur toutes les Consoles

REPONSES le JOUR Même

Mais aussi des Promos, des Annonces...

http://www.allgames.tm.fr

Kletel 3615 - 2.23 F TTC/Min

TRY A GAME Auteuil

11 rue Chanez 75016 PARIS
Reprises - échanges - rachat tout matériel
FRANCAIS - IMPORT

01.40.71.60.61

VPC Playstation Occasion*

Alone in the Dark - Ridge Racer - Krazy I.	79F
Formula One - Fifa 96 - Speedster	99F
Porsche Chall. - Chevalier Baphomet	149F
Legacy of Kain - Dark Stalker - Tekken 2	179F
Micro Machines V3 - Need F. S. 2	199F
Resident Evil - Crash - Pandemonium	199F
Rage Racer - Soul Blade - Formula 97	249F
G. Police - Overboard - Raystorm	269F
Warcraft II - Last Report - Jurassic Park	279F
Monopoly - Rosco - Time Crisis	279F
Moto Racer - Hercule - Air Combat 2	279F
Tomb Raider 2 - Pandemonium 2 - Croc	289F
Fighting Force - Nascar 98 - Nuclear St.	289F

Etc...etc...etc...

SERVICE TECHNIQUE PSX
Réparations, multistandart, reprises consoles H.S.

Toutes les NEWS PC
occaz à partir de 39 F*

Toutes les NEWS SATURN
occaz à partir de 79 F*

Toutes les NEWS N. 64
*en Décembre Opération Echange**
tous jeux occasion* N.64 (Fr) échangés 100 F
ou échange gratuit 2 contre 1

Egalement Jeux/ Consoles Occaz sur MS, MD, NEC, NES, SNES, GB, GG, NEO CD, NEO CART, 3DO, CDI, etc...

*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles

Pour votre sécurité tous nos envois sont en Colissimo **recommandé** (24/48h)
Participation 35 F de 1 à 4 jeux.

REPARATION CONSOLES

PSX QUI SACCADE - ECRAN GB CASSÉ - ETC...

WARE CENTER, LE SPÉCIALISTE DE LA MAINTENANCE SUR CONSOLES :
PSX, GB, SATURN, GAME GEAR, SN, MD, 3DO, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, ETC.

DEVIS GRATUIT SOUS 48 H
(REPARÉE SOUS 10 JOURS APRÈS VOTRE ACCORD)

POUR PLUS D'INFORMATIONS :

WARE CENTER
16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS
TEL : 01 42 52 22 33 - FAX : 01 42 52 97 95

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Transformez votre PLAYSTATION en MULTI STANDARD pour 150 F en fonction du modèle de la PSX

REVENDEURS, POUR PARAÎTRE DANS LA RUBRIQUE SHOP IN'

CONTACTEZ VITE KARINE

✆ 01.41.86.16.32

19, Boulevard Voltaire 75011 Paris

VIDEO INVASION

Tel : 01 48 07 16 99

VENTE - ACHAT - ECHANGE

Spécialiste de l'Import Saturn et Playstation
8 ans de présence sur le Boulevard Voltaire !

Si vous chercher un jeu d'import, nos arrivages sont constants

La fidélité récompensée : avec notre carte c'est 1 jeux gratuits pour 10 achats.

Promotion sur PLAYSTATION
Jeux neufs au prix de 'okaz !
(à partir de 250 F)

1 carte mémoire sur PLAYSTATION pour 50 F
ou gratuite à l'achat de 2 jeux (neufs ou accaz)

Nous achetons cash vos jeux, consoles et accessoires

NINTENDO 64 - SATURN - PLAYSTATION - SUPER NINTENDO - 3 DO - MEGA DRIVE - GAME BOY - GAME GEAR - NES

MODIFIEZ-VOUS MEME VOTRE PLAYSTATION POUR

65 F + 5F de port avec notre puce universelle jouez a tous vos CD psx

avec intruction et plan de montage...

cable RGB PSX 45F + 10F de port

Ste world game
centre cial orlydis
8 place du fer a cheval
94310 ORLY Tel : 01-48-92-04-03

NOM
PRENOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL

Nbr puce .....X 70 F
Nbr RGB .....X75 F
(port inclus)
Total .....

MODIFICATION DE PLAYSTATION PAR NOTRE TECHNICIEN

99 F LA MODIF ..... !!!!!!

2 ADRESSES AU CHOIX

1er ADRESSE
ST CRASY MOUSE GAME
41 rue st Honoré
Paris 75001 - TEL 01-42-33-09-99
METRO CHATELET

2eme ADRESSE
magasin contactez nous, prix imbatables

la modification fait sauter la garantie de votre console...

SHOP IN' crée l'événement !

12 Frs HT LE mm colonne

✆ 01.41.86.16.32

APOCALYPSE GAMES

Reprise - Vente - Echange
Consoles & Jeux Vidéo Neuf et occasion
Un grand choix de jeux à partir de 49 F !!

PLAYSTATION
SATURN
SEGA / NINTENDO
PC CD ROM

NEO - GEO CD
NINTENDO 64
3 DO
JAPANIMATION ...

Port gratuit

7, rue du Bastion
25000 PONTARLIER
(près du théâtre)

Tél : 03 81 39 78 54

Prix Variables,Tél.

PLAYSTATION SATURN

Combat, Fighter, Light Pad P	129 f
Chrome "Gold", "Blue" Pad P	129 f
Pro Arcade II AutoFire Pad PS	219 f
VRF1 Volant+Pédales PSN	419 f
Erazer Gun TimeC+Vib! PS	239 f
GunCon Adaptator "Old Guns" P	139 f
2 Infra Rouge 2 Pads!! P	279 f
Memory Card 120Blocs P	229 f
Cable Link P	69 f
Cable RGB Audio&Guncon! P	89 f
Cable SVideo P	69 f
Kit De Modification NoticeVF! P	79 f
Rallonge Pad P	69 f
RF Unit "TV sans Péritel" P	99 f

N64 Autres : tél!

VRF1 Volant+Pédales NPS	419 f
Manette N64 N	139 f
Vibreur+M.Card "2en1" ! N	149 f
Memory C. 1Mb "Clear" ! N	129 f
Adapt. 100% Jap-Us N	169 f
Rallonge Pad N	69 f

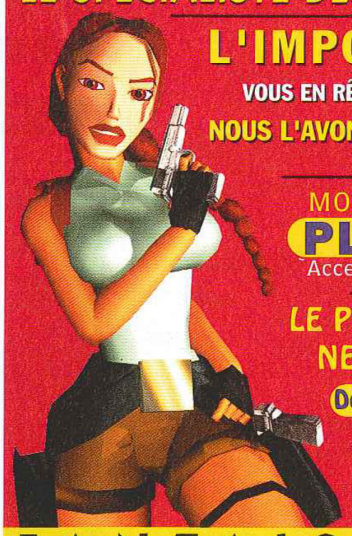
www.ABSOLUTEGAMES

12h - 17h TEL/FAX 03 8662 2882

17h - 20h TEL / FAX 03 8073 5858 / 8372

FANTAISY GAME

DÉCOUVREZ LES NOUVEAUTÉES AVANT LES AUTRES CHEZ
LE SPÉCIALISTE DES JEUX VIDÉO !!!



L'IMPORT,
VOUS EN RÊVIEZ,
NOUS L'AVONS FAIT.

FANTAISY GAME REPREND vos anciens jeux Playstation et Nintendo 64

MODIFICATION de votre PLAYSTATION
Accepte jeux Français JAP US

LE PLUS grand CHOIX de Jeux NEUFS et OCCASIONS.

Des jeux à partir de 39Frs.

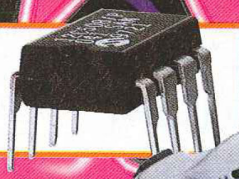
PlayStation NINTENDO64 SEGA SATURN

FANTAISY GAME
52 Rue de l'Université 69007 LYON
Métro : Jean Macé Tél. : 04 72 71 34 44

DESTINY

Le Spécialiste de l'accessoire en import

Spécialiste de la puce Playstation



MX662M

Commandes jusqu'à 19h.

livraison le lendemain!

Pas de minimum

Contactez-nous!!!

DESTINY

SUNRISE

VPC : 14, rue des Messageries 75010 Paris

LE MEILLEUR SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT

Revendeurs, contactez-nous !

Horaire : 10 H / 19 H NON STOP !

TOUS LES MAGAZINES JAPONAIS !

GUIDE JAP US

PLAYSTATION
- EINHANDER JAP
- FARLAND STORY JAP
- SPAWN US
- WINNING ELEVEN 3 JAP
- FRONT MISSION ALTERNATIVE JAP
- HYPER OLYMPIC IN NAGANO JAP
- ALUNDRA US
- CHOCOBO NO DUNJON JAP
- SAMURAI SPIRIT SPECIAL JAP
- SOUKYU GURENTAI JAP
- GRAN TURISMO JAP
- TALES OF DESTINY JAP
- TEKKEN 3 JAP
- PARASITE EVE JAP/US
- XENOGEARS JAP
- BLOODY ROAR JAP
- NEW PAD ANALOGIQUE VIBRANT
- CABLE RGB
- ETC...

SATURN
- X-MEN VS STREET FIGHTER JAP
- COTTON 2 JAP
- PRINCESS CROWN JAP
- SHINNING FORCE 3 JAP
- GRANDIA JAP
- REAL BOUT SPECIAL JAP
- AZEL PANZER DRAGON JAP
- GRANDIA JAP
- BURNING RANGERS JAP
- BOMBERMAN FIGHT JAP
- DUNJON & DRAGON JAP
- SEGA TOURING CAR JAP
- BLUE BREAKER JAP
- LAYER SECTION 2 JAP
- DEAD OR ALIVE JAP
- MAGIC NIGHT RAYEARTH US
- ETC...

NEO-GEO CD/CART. PC - FX SFC

Du choix Des prix Un service et surtout... DES NEWS !

NINTENDO 64
- YOSHI'S STORY JAP
- SNOWBOW KIDS JAP
- DUAL HEROES JAP
- HYPER OLYMPIC IN NAGANO JAP
- WILD CHOPPERS JAP
- FIGHTING CUP JAP
- REV LIMIT JAP
- SONIC WINGS ASSAULT US
- LAMBORGHINI 64 US
- DIDDY KONG RACING US
- FAMISTA 64 JAP
- AERO GAUGE JAP
- PAD OFFICIEL JAP
- VIBREUR OFFICIEL JAP
- PORTE CLEF OFFICIEL JAP
- ADAPTATEUR
- ETC...

TEL : 01.47 70 27 04

LE LEADER DU JEUX VIDÉO

GAMMY

8, RUE JP.TIMBAUD - 75011 PARIS

TÉL.: 01 48 06 69 23

15, RUE G. DE LA BROSSE - 75005 PARIS

NOUVEAU tél.: 01 43 31 05 76

RENDEZ VOTRE PLAYSTATION MULTI-STANDARD POUR LA MODIQUE SOMME DE : 99 Frs

LE MEILLEUR PRIX VOS ENVIES...

NINTENDO 64 (pal)

CONSOLE EURO. 999 F

PROMOTION !!!

MARIO ou MARIO KART 359 F

495 F | 495 F | 495 F

MRC	445 F
CLAY FIGHTER	495 F
TOP GEAR	495 F
MACE THE	
DARK EDGE	495 F
BOMBERMAN	495 F
DIDDY KONG RACING	495 F
F1 POLE POSITION	495 F
LYLAT WAR (STARFOX)	495 F
ISS 64	495 F

ACCESSOIRES

MEMORY CARD (256 K)	95 F
MEMORY CARD (1 M)	145 F
MANETTE	195 F
ADAPTATEUR	195 F
RUMBL PACK	145 F
VOLANT + PEDALIER	445 F

Pour les autres nouveautées, pal ou import, NOUS CONTACTER !!!

POUR LES FÊTES, GAMMY VOUS OFFRE UN CADEAU POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 500 Frs

VENDEZ, ACHETEZ, ECHANGEZ VOS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

PLAYSTATION (pal)

CONSOLE 990 F

CONSOLE (multi-standard) + 2 pads + 1 memory 1390 F

MODIF' NOUVELLE VERSION	195 F
MODIF' TRI-STANDARD	145 F
RÉGLAGE LENTILLE	145 F

295 F | 295 F

TIME CRISIS	325 F
FINAL FANTASY VII	325 F
ODDWORLD	325 F
TOMB RAIDER II	325 F
CRASH BANDITCOT II	325 F
MOTO RACER	325 F
PANDEMONIUM II	325 F
FIGHTING FORCE	325 F
CROC	325 F
HERC'S ADVENTURE	325 F
STREET FIGHTER EX	325 F
TOCA TOURING CAR	325 F
FIFA 98	325 F

ACCESSOIRES

RGB	95 F
MEMORY CARD (1M)	105 F
MANETTE ANALOGIQUE	195 F
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	395 F
VOLANT + PEDALIER	445 F

Pour les autres nouveautées, pal ou import NOUS CONTACTER !!!

SATURN (pal)

CONSOLE 990 F

OKAZ 590 F

WORLD WIDE SOCCER 98	345 F
STREET FIGHTER COLLECTION	345 F
LAST BRONX	345 F
SEGA TOURING CAR	345 F
DUKE NUKEM 3D	345 F
MARVEL SUPER HEROES	345 F
DEAD OR ALIVE	345 F
ATLANTIS	345 F
QUAKE	345 F

PROMOTION !!!

AMOK (PAL)	145 F
STREET RACER (PAL)	145 F
FIGHTING VIPER (PAL)	145 F
SOVIET STRIKE (PAL)	145 F
PRO PIN BALL (PAL)	145 F

BON DE COMMANDE

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

VILLE:

CODE POSTAL :

REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT UNIQUEMENT

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

PETITES ANNONCES

emap•alpha

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur du marketing
Roland Claverie (17 63)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)

CONSOLES+

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant permanent au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Sébastien Le Charpentier (Cheub), Fabrice Collin, Tiburce, Nathalie Reuiller, Lionel Barcillon, Bernard Rougeot, Gérald Vaulquier, Philippe Karakasyan, Ze Killer.
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10
Responsable Marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Fabrication
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PCA et directeur de la publication :** Keith Marriott. **N° de commission paritaire :** 73201. **Dépôt légal :** décembre 1997. **Photocomposition, montage :** Euronumérique. **Photogravure :** EPS, PPDL. **Imprimeries :** BV Roto, Tremblay-en-France (93); Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion : Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : **Synergie Presse :** 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à

DIFFUSION CONTROLE

VENTE ANCIENS NUMÉROS

Les anciens numéros sont en vente tous les jours de 13 heures à 16 heures, à l'accueil EMAP ALPHA, au,

150, rue Gallieni, 92100 Boulogne.

Toutefois, afin de mieux vous servir, il est préférable de téléphoner avant de vous déplacer pour savoir si les numéros demandés sont disponibles.

Tél. : 01 41 86 16 00.

VENTES

SATURN

Saturn 2 man. + 7 jx, px : 1 500 F (Hard Arcade, DBZ, World Wide 97...) **Marcel DELPIERRE, Coiffure Pro Coupe Route de Berck, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 03.21.84.29.12.**

Vds jx sat jap/eur px : 50 F à 100 F (Fighting vipers, Beed, DBZ2). **FARES Laïssaoui, 2, rue Esnault-Pelterie, 78500 Sartrouville. Tél. : 01.39.13.76.10.**

Vds jx Sat Daytonna, X-Men et TB1 de 75 F à 160 F. Vds 2 Pad PS. **Julien WANTIEZ, 4, rue de la Liberté, 59780 Baisieux. Tél. : 03.20.64.16.18.**

Vds Saturn + 3 jx (Resident Evil, Tom Raider...), px : 1 200 F. **Pascal ABADIE, 18, rue des Peniches, 31320 Castanet-Tolosan. Tél. : 05.61.81.14.11.**

Vds Saturn + 10 jx, px : 1 500 F. **Robin ROUSSEL, 104, rue Saint-Denis, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 06.12.88.86.38.**

Vds Saturn + 2 man. + 3 jx, px : 1 100 F à déb. **Gretan MICHEL, 220, av. du 8 Mai 1945, 83150 Bandol. Tél. : 04.94.29.46.69.**

Vds carte MPEG Saturn pour vidéo CD 300 F. **Joseph PLAZAS. Tél. : 04.67.87.12.27.**

Vds Saturn + Pad + Tom Raide, px : 500 F. **Christophe GODENER, 14, rue Frédérick Lemaître, 75020 Paris. Tél. : 01.43.58.36.23.**

Vds Saturn + 4 jx, px : 1 000 F. **Vincent LANGELEZ. Tél. : 03.23.60.62.96.**

Vds SAT + 2 Pad + Gun + 4 adapt. + 14 jx (STC + RES + WWS), px : 2 800 F. **Pierre GELY, 8, rue du Général Galliéni, 78220 Viroflay. Tél. : 01.30.24.44.10.**

Vds ou éch. jx N64 Turok, MRC, Bonber Man, Goemon 5. **Laurent BERG, 1, rue Maryse Bastié, 03110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 01.48.55.95.65.**

MEGADRIVE

Vds MD + 5 jx + MCD 2 + 2 CD, px : 1 500 F à déb. **Alexandre DONADIO, Les Grands Prés, 73500 Bramans. Tél. : 04.79.05.31.28.**

Vds MD + 2 pads + E. Jim 2 : 350 F (tbe); ach. éch. jx N64 (Golden Eye...). **Karim LADJADJ, 9, rue Paul-Bert, 92700 Colombes. Tél. : 01.47.82.94.56.**

Vds 13 jx MD : 1 300 F à déb. **Damien IELSCH, 1, rue de Besançon, 25430 Servin. Tél. : 03.81.60.44.94.**

Vds MD + 11 jx + 2 man. tbe, px : 1 000 F. **Sylvain BALLERY, Grac'H Guen, 56110 Gourin. Tél. : 02.97.23.59.17.**

Vds Megadrive 1 + 2 man. + 10 jx, px : 850 F à déb. **Laurent CANTEGREIL, 10 bis, chemin Navcou, 31780 Castelginest. Tél. : 05.61.70.10.55.**

Vds jx 50 F pce ou 500 F les 12 + 2 man. (dont 1 turbo). **Grégory DESQUIENS, 1, rue des Alouettes, 28210 Faverolles. Tél. : 02.37.38.21.00.**

Vds MD + 11 jx + 2 man. Be (Toy Story X-Men 2), px : 1 400 F. **Pierre WIDEMANN, 42, av. du Général Compans, 31700 Blagnac. Tél. : 05.61.71.20.69.**

Vds Mega Drive 2 + 9 jx + 2 man; px : 700 F. **Julien HELFER, 2, rue de la Chapelle, 67280 Niederhaslach (Bas-Rhin). Tél. : 03.88.50.92.85.**

Vds Megadrive + 2 man. + 9 jx, px : 1 000 F. **Bruno CARRARA, 9, rue des Damlias, 95100 Argenteuil. Tél. : 01.30.25.28.42.**

Vds Megadrive + 2 pad + 12 jx, px : 800 F à déb. **Sivanno TY, Siv Hean, 23, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 01.42.45.89.85.**

Vds MCD + Shining Force : 400 F 32 X + 2 jx, px : 400 F à déb. **Silvio BARAHONA, 12, bd des Oiseaux, 91440 Bures-sur-Yvettes. Tél. : 01.69.28.74.53.**

SUPER NINTENDO

Vds SNIN + 5 jx + 2 man. tbe, px : 700 F à déb. **Emeric BROUDEHOUX, 6/8, place aux Bleuets, 59800 Lille. Tél. : 06.80.84.54.22.**

Vds SNIN + 3 jx + man. + btes, px : 500 F tbe. **Alban CHAPELAIN, 11, rue Choquet de Lindu, 29200 Brest. Tél. : 02.98.46.72.91.**

Vds SNES + 2 pad + 14 jx, px : 1 500 F. **Melody POTRON, 15, rue des Norottes; 91310 Leuville-sur-Orge. Tél. : 01.69.88.06.41.**

Vds jx SNES KI US 80 F, CS US : 50 F, Goemon 2, px : 150 F, adapt. 10 F. **Philippe BOUAKA, 7, place Falguière, 75015 Paris. Tél. : 01.47.34.41.63.**

Vds SNIN, px : 800 F + 2 pad + 6 jx + 1 action Replay ou 100 F le jeu. **Goulven HUON. Tél. : 02.96.38.09.80.**

NINTENDO 64

Vds Wave Race, px : 250 F. **Philippe LOUMAGNE, 40, impasse Augustin-Feraud, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 04.42.05.35.18.**

Vds ou éch. Turok, px : 400 F, Mario 64, px : 300 F (sur N64). **Franck SPILLEBOUT, 10, route de Louversey, 27190 Conches. Tél. : 02.32.30.99.87.**

Vds Volant + pédales N64 neuf garantie 11 mois, px : 300 F. **Adine ARNAUD, 7, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 04.76.46.78.58.**

Vds Mace (USA) + adapt. px à déb. **Arnaud DELANGLE, 59, av. Edouard-Vaillant, 92100 Boulogne. Tél. : 01.46.09.94.06.**

Vds N64 + 2 man. + 6 jx (ISS, Extr G, Lylat, W + Vibra, Mario, M. Kart). **Nicolas FAVRE, 3, route de Souchez, 62143 Angres. Tél. : 03.21.45.00.34.**

PLAYSTATION

Playstation + Toshinden, Tekken, Câble, Man., Memo Card, CD, Demos, px : 890 F. **Grégory BOURIT, 8, rés. du Fort, 95450 US (Vigny). Tél. : 01.34.66.02.28.**

Vds Plastation + multi Standard + 23 jx + 2 démos neuf, px : 2 500 F. **Régis ILE JEAN, 15, rue du Pane Neuf, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : 06.12.35.71.28.**

Vds jx sur playstation, px : 150 F. **Pierre CANLIA, 50, bis rue de la République, 38060 Bourgoin. Tél. : 04.74.96.28.52.**

Vds Sat + 2 pads + 6 jx (UC2 + Gun, NFS, S. Rally), px : 1 200 F. **Baptiste PORCHER, 12, rue de l'Hôtel Dieu, 95500 Gonesse. Tél. : 01.39.85.16.85.**

Vds Playstation + 2 jx + C. Mémoire + CD Demos, px : 1 000 F. **Denis GRAOVAC, 23, rue des Frères Bolifraud, 95270 Herblay. Tél. : 01.39.31.08.80.**

Vds jx PSX Tombraider Tekken Odd World de 100 F à 200 F. **Stéphane BROTONS, Les Palatines 15, 13540 Puyricard. Tél. : 04.42.92.20.37.**

Vds PSX + man. + men. card + 14 jx, px : 2 500 F à déb. **Lucas DOMENACH, 2, rue D'Epouy, 75013 Paris. Tél. : 01.45.81.21.27.**

Vds PX + 2 man. + 4 jx (ID4, T. WBA 97...) + 2 CD démo, tbe, px : 1 600 F. **Jérôme BENALI, Kervassal, 56670 Riantec. Tél. : 02.97.33.48.73.**

Vds jx PSX : Oddworld; Soul Blade, V-Rally, px : 200 F pce. **Olivier BERNARD, 16, rue du Clocher, 77181 Courtry. Tél. : 06.01.31.89.54.**

Vds 11 démos psx : 190 F max. ou éch. ctre Fifa 97. **Elie FERRETTI, 271, rue de la Gare, 54200 Chaudeney-sur-Moselle. Tél. : 03.83.64.68.42.**

Vds jx PS Return Fire, px : 200 , Vrally : 250 F, F. One 97 : 280 F; MKT : 150 F. **Serge DEVERRE, 14, rue de la Pépinière, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 01.45.37.11.97.**

ECHANGES

Ech. Denis la malice, Super Mario World. **Rudy BOUDINE, 13, rue Claude-Debussy, 28240 La Loupe.**

Ech. Amstrad + 1 jeu BT Fifa 96 (PC) ctre Cool Boarder (PSX). **Sébastien RAGOGNA, Rue de la Pierre Bure, 18130 Dur-Sur-Avron. Tél. : 02.48.59.57.79.**

Ech. Night ctre DBZ1 WWS 97 et Daytona 1 contre Worms. **Stéphane NOUZILLE, 4, allée Philippe, 13127 Vitrolles. Tél. : 04.42.89.50.55.**

Ech. Toshinden 1, sur PSX ctre Evander Hol Field sur MD. **Frédéric SAUVAGE, 40, rue Gournay Hédouin, 62480 Le Portel. Tél. : 03.21.80.68.95.**

Ech. V. Rally ctre Tekken 2. **Vincent MOREL, 12, av. Mazarin, bât. D, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 01.64.48.59.03.**

Ech.. extreme G ctre Golden Ye sur N64 VF. **Nicolas GONOS, 18, cours Suchet, 69002 Lyon. Tél. : 04.72.41.99.09.**

ACHATS

Rech. jx jap. sur n'importe quelle console! **Fabrice DANGLA, 19, rue Derat, 31000 Toulouse. Tél. : 05.61.23.27.37.**

Ach. Super Street Fighter II ou Street Fighter II Prime. **Christophe MAZELPEUX, 8, rue de la Maourine, 31200 Toulouse. Tél. : 05.61.26.11.68.**

Ach. Saturn jap. + 2 pads + 1 ou 2 jx. **Patrice PORTEAU, 483, Cité l'Enrilise, bt J, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 02.51.05.15.48.**

Ach. Mortal Kombat 75 à déb. **Jean-Baptiste BARRIE, 63, rue du Bas-Igny, 91430 Igny. Tél. : 01.60.19.20.93.**

Recherche N64 avec ou sans jeu. **Yohan NOUVILLE, 464, route du Calvaire, 76210 Beuzeville-la-Grenier. Tél. : 02.35.31.98.55.**

Cher. démo de Croc et de Fighting Force. **Stéphane MULLENBACH, 17, rue du Quai, 68040 Ingersheim. Tél. : 03.89.27.37.44.**

Rech. Lamborgini, San Fransico, et F1 Pole P. Rech. volant. **Jérémy HAMADOU, Les Sorbiers, 73330 Pont-de-Beauvoisin. Tél. : 04.76.32.80.39.**

Ach. sur NES Zelda I et 2 à 80 F pce. **Gérard CHOCHOY, Les Ambrysses, 46200 Souillac. Tél. : 05.65.37.06.28.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 72

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :

MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

Recevez les nouveautés Gratuitement* chez vous !

Des centaines de titres disponibles

1. Connectez-vous sur Minitel 36 17 MÉGAHIT puis connexion/fin.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

Accès direct sur Minitel

36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.

Tennis Arena

MULTIJOUEUR 3D
RÈGLES OFFICIELLES DU TENNIS

Vos adversaires vont mordre la poussière...

6 courts
délirants d'exotisme

10 joueurs
absolument déjantés

4 coups spéciaux
décoiffants

94% Joypad
"Un hit, même pour ceux qui ne sont pas fans du genre"

14/20 Playmag
"Assurément le meilleur jeu de tennis sur PlayStation !"

91% Consoles +

★★★★ CD Consoles

3615 Ubi Soft
Nos Trucs & Astuces

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/min)

Ubi Soft

smart dog

M6M

SEGA SATURN

PlayStation